

PATHFINDER[®]

ПРИКЛЮЧЕНИЕ



УЛЬТИМАТУМ ДРАКОНА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-ГО УРОВНЯ **МАЙК ШЕЛ**

**ЛОГОВО
КОБОЛЬДОВ**

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

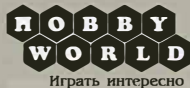
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

BLANDO.

Разработчик • Майк Шел
Оформление обложки • Ларс Грант-Уэст
Иллюстрации • Хелдж К. Бэлзер, Эрик Белайл, Филип Бурбурман, Миливой Серан, Мигель Регодон Харкнесс, Кейт Пфайльшифтер, Райан Портильо и Брайан Сола
Картография • Джаред Бландо и Роберт Лазаретти
Креативный директор • Джеймс Джейкобс
Главный редактор • Ф. Уэсли Шнайдер
Старший редактор • Джеймс Л. Саттер
Ведущий разработчик • Джеймс Джейкобс
Разработка • Логан Боннер, Джон Комптон, Адам Дэйгл, Роб Мак-Крири, Марк Морланд и Патрик Рени
Редактура • Джуди Бауэр, Кристофер Кэри и Райан Маклин
Младшие редакторы • Джей Лумис и Кэссиди Вернер
Ведущий дизайнер • Джейсон Балман
Дизайн • Стивен Рэдни-Макфарланд и Шон К. Рейнольдс
Старший арт-директор • Сара Э. Робинсон
Арт-директор • Эндрю Уоллас
Художник-иллюстратор • Соня Моррис
Специалист по производству • Кристал Фрейзер

Издатель • Эрик Мона
Генеральный директор Paizo • Лайза Стивенс
Директор по производству • Джеффри Альварес
Коммерческий директор • Пирс Уоттерс
Ассистент по продажам • Космо Эйзель
Директор по маркетингу • Дженни Бендел
Финансовый директор • Кристофер Селф
Бухгалтер • Кундзи Сэдо
Технический директор • Вик Верц
Старший разработчик программного обеспечения • Гэри Тетер
Координатор кампании • Майк Брок
Руководитель проекта • Джессика Прайс
Координатор по лицензированию • Майк Кенуэй

Сотрудники клиентской службы • Эрик Кейт, Джастин Риддлер и Сара Мэри Тетер
Сотрудники склада • Уилл Чэйз, Хезер Пэйн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Команда сайта • Росс Байерс, Лиз Куртс, Лисса Жулье и Крис Ламберц



Издательство ООО «Мир Хобби»
 Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
 Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

Общее руководство • Михаил Акулов
Руководство производством • Иван Попов
Главный редактор • Александр Киселёв
Ответственный редактор • Владимир Сергеев
Выпускающий редактор • Александра Русакова
Переводчик • Зариф Курочкин
Ведущий верстальщик • Денис Недыпич
Старший дизайнер-верстальщик • Иван Суховой
Корректор • Ольга Португалова

Особая благодарность выражается
 Илье Карпинскому.

НА ОБЛОЖКЕ

Ларс Грант-Уэст изобразил, как начинающая охотница на драконов бросает вызов зелёному дракону Этепераксу прямо в его логове. Охотница хочет спасти мирных жителей — ну и конечно, получить сокровища!



УЛЬТИМАТУМ ДРАКОНА

Содержание

Предисловие	2
Глава 1: Добро пожаловать в Бельхейм	4
Персонажи игроков прибывают в посёлок Бельхейм за несколько часов до того, как в нём таинственным образом рухнула заброшенная башня. Что связывает развалины башни с эксцентричным местным волшебником? Почему среди руин обнаружены тела кобольдов? Смогут ли персонажи остановить зло, стоящее за этими событиями?	
Глава 2: Поместье волшебника	20
Кобольды побеждены, и баронесса Бельхейма даёт новое задание — исследовать особняк погибшего волшебника и убедиться, что можно безопасно провести учёт его имущества перед предстоящим аукционом. Но во время проверки герои находят нечто большее, чем старые книги и безделушки!	
Глава 3: Охота на дракона	32
Когда аукцион прерывается из-за дракона, который требует немислимый выкуп, новые герои Бельхейма берутся за самое опасное задание — сразить дракона и спасти посёлок! Помогут ли им оружие древней охотницы на драконов, или эта миссия завершится их гибелью?	
Приложение 1: Бельхейм	59
Приложение 2: Новые чудовища	62
Приложение 3: Новые заклинания	64
Приложение 4: Волшебные предметы	66

Дополнительная информация

Эта книга ссылается на другие продукты ролевой игры Pathfinder, указанные в виде сокращений. Но вы можете пользоваться книгой и без них. Если вас заинтересовали другие издания по ролевой игре Pathfinder, вы можете бесплатно ознакомиться с полными правилами на сайте paizo.com/prd (на английском языке).

Advanced Player's Guide..... APG • Ultimate Equipment UE • Ultimate Magic..... UM

Ш42 Приключение Pathfinder: Ультиматум дракона / Майк Шел; пер. с англ. З. Курочкина. — М.: Мир Хобби, 2019. — 80 с.: ил.

«Ультиматум дракона» — приключение для персонажей 1-го уровня, созданное для ролевой игры Pathfinder и совместимое с правилами редакции 3.5 старшей из ролевых систем. Героям предстоит распутать историю обрушения заброшенной башни, пробираясь по таинственным подземельям и встречая на своём пути жутких чудовищ. А в конце их ждёт сражение с могучим и крайне рассерженным драконом!

ISBN 978-5-907170-00-1

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!». Подписано в печать 15.04.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8. Объём 7 усл. п. л. Тираж: 1000 экз. Заказ № 257712.

Отпечатано в ООО «Вива-Стар»,
107023 г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3.



Paizo Publishing, LLC
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

В данном продукте используются материалы из «Основной книги правил», «Бестиария», Pathfinder RPG Advanced Player's Guide, Pathfinder RPG Bestiary 2, Pathfinder RPG Bestiary 3, Pathfinder RPG Ultimate Magic и Pathfinder RPG Ultimate Equipment. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте prd.info.

Эта книга соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Pathfinder Module: The Dragon's Demand © 2013, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

Настольная ролевая игра Pathfinder: Приключение «Ультиматум дракона».
 Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



УЛЬТИМАТУМ ДРАКОНА

РАЗВИТИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«Ультиматум дракона» рассчитан на четырех персонажей и средний темп игры.

- 1 Персонажи начинают как новички первого уровня.
- 2 Персонажи должны достичь второго уровня к тому моменту, как они проникнут в логово племени Кровавой Клятвы.
- 3 Персонажи должны достичь третьего уровня в начале главы 2.
- 4 Персонажи должны достичь четвертого уровня перед тем, как отправиться в пещеру Ханклея.
- 5 Персонажи должны достичь пятого уровня в гробнице Тулы.
- 6 Персонажи должны достичь шестого уровня прежде, чем начнут исследовать верхние этажи или подвал монастыря.
- 7 Персонажи, завершившие все сцены и задания, какие им доступны до сражения с Этепераком и спасения Римы, могут достичь седьмого уровня непосредственно перед тем, как встретятся с драконом в его логове.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В приключении «Ультиматум дракона» персонажи, нанятые баронессой Бельхейта, расследуют обрушение башни на окраине посёлка. Вскоре они находят возможную связь между падением кобольдов и эксцентричным волшебником. Обыск логова кобольдов подтверждает эту версию, но также наводит на мысль, что их настоящий победитель куда сильнее волшебника. Когда посты волшебника выставляют на продажу, торги прерывает владыка кобольдов, дракон по имени Этеперакс. Он требует с жителей посёлка огромную сумму, а также несколько редких и ценных книг из поместья волшебника и даёт короткий срок на выполнение этого ультиматума. Персонажи должны отправиться в заброшенный монастырь и сразить дракона прежде, чем зверь сожрёт Бельхейта с лица земли!



ЗАДАНИЯ

«УЛЬТИМАТУМА ДРАКОНА»

В приключении «Ультиматум дракона» персонажей ждут различные задания, которые помогут им заработать дополнительные награды в виде опыта, сокровищ или репутации. Подробное содержание этих заданий описано в книге, здесь же дана их краткая характеристика. Вы можете использовать карты из колоды Pathfinder Cards: The Dragon's Demand Campaign Cards, чтобы вашим игрокам было интереснее отслеживать, какие задания они получили.

Задания, помеченные звёздочкой (*), — дополнительные. Они не связаны с основным сюжетом напрямую, однако могут помочь персонажам игроков заработать опыт перед тем, как столкнуться с более серьёзными испытаниями. Рассказывайте персонажам о новых заданиях в указанное время. Персонажи ведущего не выдают подобные задания напрямую, тем не менее игроки должны быть в курсе того, что нужно сделать для их выполнения. Многие из этих заданий можно получить, если подробнее изучить слухи, бродящие по Бельхейму (см. стр. 62).

- Развалины башни.** *Получение:* в начале приключения. *Задание:* расследовать, почему рухнула Ведьмина башня. *Награда:* 1 200 опыта и 500 зм от баронессы.
- Поиски Ханклея.** *Получение:* в начале приключения. *Задание:* выяснить, причастен ли Бальтус Ханклея к обрушению Ведьминой башни. *Награда:* 800 опыта.
- Заводим друзей или врагов*.** *Получение:* в начале приключения. *Задание:* как минимум одна из семей Бельхейма должна изменить отношение к группе на «готовы помочь» или «враждебны». *Награда:* 400 опыта.
- Герои или злодеи*.** *Получение:* в начале приключения. *Задание:* все представители одной из фракций Бельхейма должны изменить отношение к персонажам либо на «дружелюбны» или лучше, либо на «недружелюбны» или хуже. *Награда:* 1 600 опыта.
- Лучший друг или худший кошмар*.** *Получение:* в начале приключения. *Задание:* сделать отношение всех жителей Бельхейма либо «дружелюбным» или лучше, либо «недружелюбным» или хуже. *Награда:* 3 200 опыта.
- Знатоки истории Бельхейма*.** *Получение:* в начале приключения. *Задание:* узнать большую часть истории Бельхейма. *Награда:* 800 опыта.
- Встреча с Келлами*.** *Получение:* слух или зоны Е4 или Ж8. *Задание:* узнать, что произошло с Келлами. *Награда:* 2 400 опыта.
- Пленники кобольдов.** *Получение:* слух или зона Б4. *Задание:* спасти местных жителей, которых кобольды держат в плену. *Награда:* 1 200 опыта и 200 зм от Исадоры Малак с фермы Малак, обитатели фермы Малак станут «готовыми помочь».
- Охота на волков.** *Получение:* слух или зона Г1. *Задание:* убить волка, который нападал на ферму Абрассас. *Награда:* 1 600 опыта, 800 зм, обитатели фермы Абрассас станут «готовыми помочь».
- Кобольды Кровавой Клятвы.** *Получение:* после выполнения «Развалин башни». *Задание:* прогнать или победить кобольдов Кровавой Клятвы. *Награда:* 1 200 опыта, 1 200 зм.
- Помочь Ночехвостке.** *Получение:* зона Б7. *Задание:* помочь Ночехвостке захватить власть в племени Кровавой Клятвы. *Награда:* 800 опыта и обещание Ночехвостки оставить Бельхейм в покое.
- Осмотр поместья.** *Получение:* начало главы 2. *Задание:* полностью обследовать поместье Ханклея



- и убедиться, что оно безопасно для служащих баронессы. *Награда:* 1 600 опыта и 5 000 зм.
- Спасение Маффей.** *Получение:* зона В17. *Задание:* спасти пленную шей. *Награда:* 2 400 опыта и помощь Маффей.
- Восстановление Маффей*.** *Получение:* зона В17. *Задание:* восстановить отрицательные уровни Маффей. *Награда:* 2 400 опыта.
- Исследование пещеры Ханклея.** *Получение:* поместье Ханклея. *Задание:* найти тайную пещеру Ханклея и исследовать её. *Награда:* 2 400 опыта.
- Загадка монастыря*.** *Получение:* после аукциона в главе 3. *Задание:* узнать, что случилось с монахами, жившими в монастыре. *Награда:* 2 400 опыта.
- Исследование гробницы Тулы.** *Получение:* после собрания в поместье Девы в главе 3. *Задание:* исследовать гробницу Тулы и добыть хранящееся внутри оружие охотников на драконов. *Награда:* 2 400 опыта.
- Очищение гробницы Тулы.** *Получение:* зона Д10 или Д12. *Задание:* отправить на покой призрак Артурика, покойного мужа Тулы, ставшего мятежным духом. *Награда:* 4 800 опыта и разрешение Тулы забрать вещи из гробницы.
- Поиски имени.** *Получение:* зона Е4. *Задание:* узнать настоящее имя дракона Этеперакса. *Награда:* 2 400 опыта и помощь в битве с Этепераксом.
- Победить помощников дракона.** *Получение:* зона Е4. *Задание:* при помощи силы или дипломатии сделать так, чтобы Азмур, Голадрит, Тина и Пентош перестали поддерживать дракона Этеперакса. *Награда:* 3 200 опыта и невосприимчивость к пугающему присутствию Этеперакса.
- Путь претендента.** *Получение:* зона Е29. *Задание:* пройти испытания в зонах Е30, Е32 и Е34. *Награда:* 1 600 опыта.
- Заккрытие Тёмного Окна.** *Получение:* зона Е4. *Задание:* закрыть или уничтожить Тёмное Окно. *Награда:* 4 800 опыта, Этеперакс лишится своих защитников.
- Спасение Римы.** *Получение:* зона Е4 или Ж8. *Задание:* вызволить Риму из лап Этеперакса. *Награда:* 1 600 опыта.
- Охота на дракона!** *Получение:* после собрания в поместье Девы в главе 3. *Задание:* победить дракона Этеперакса. *Награда:* 12 800 опыта.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ



ГЛАВА 1

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ

Семь лет назад волшебник и астроном Бальтус Ханклей покинул свою родину Рахадум и отправился в Талдор. Вскоре он приобрёл участок земли на краю посёлка Бельхейм. Участок был расположен на холме, рядом с древним строением, которое местные прозвали Ведьминой башней. На этой земле Бальтус построил поместье с обсерваторией. Чтобы ничто не мешало ему наблюдать за звёздами, он срубил под корень все деревья поблизости, но оказалось, что вид заслоняет Ведьмина башня. За два года до прибытия Ханклея предыдущий барон Бельхейма опрометчиво попытался исследовать башню — и погиб. Его скорбящая вдова, баронесса Ориджина Деви, отвергла все предложения астронома о покупке (и последующем сносе) башни. Ханклей разозлился и решил найти другой способ избавиться от этого «бельма на глазу».

Ханклей неслучайно выбрал своим новым домом именно Бельхейм. Много лет подряд он изучал великие межзвёздные

просторы — Тёмную Завесу. Чтобы продвинуться в своих изысканиях, Бальтус искал подсказки в запретных фолиантах и переписывался с десятками других знатоков магии, пока жил в Рахадуме. Один из коллег был известен Ханклею под именем «господин Барлау». Ханклей считал, что Барлау, один из самых информированных специалистов в данной сфере, — странствующий волшебник из Талдора. Бальтус желал заполучить эзотерические знания своего коллеги, а Барлау, в свою очередь, регулярно и настойчиво предлагал выкупить из коллекции Ханклея несколько редких томов. Со временем его предложения становились всё более настойчивыми, а общение с ним — всё более затруднительным.

Когда на родине обнаружили, насколько запретную тему изучает Ханклей, волшебнику пришлось бежать. Он решил сделать своим новым домом Талдор по трём причинам: это довольно далеко от его родины; в Талдоре обитала одна из дальних родственниц Ханклея, у которой можно было пожить несколько недель, пока



ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКАГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНАПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩАПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

он не обустроится; и наконец, там жил Барлау. Ханклей использовал заклинание *послание*, чтобы сообщить коллеге о произошедшем и спросить, где можно поселиться поближе к дому Барлау. Живя рядом, они могли бы встретаться и чаще общаться лично. Барлау, который всегда скрывал свой адрес, ответил только, что волшебнику подойдёт Бельхейм. Ханклей согласился и за неделю переехал в этот посёлок.

Барлау долгое время откладывал их встречу, но несколько месяцев назад Ханклей неожиданно получил от него приглашение посетить старый монастырь на другом краю Драконьей топи. Ханклей с радостью отправился на встречу, но был поражён, когда обнаружил, что «Барлау», его друг по переписке, на самом деле дракон-подросток по имени Этеперакс.

Ханклей быстро оправился от шока, а Этеперакс вновь начал требовать продать ему редкие книги. Бальтус был слишком напуган, чтобы отказать дракону. Он согласился, но при условии, что дракон первым окажет волшебнику услугу: организует «случайное обрушение» Ведыминой башни, которая мешала ему наблюдать за восточной частью неба.

На радость Ханклею, Этеперакс согласился. Дракон пообещал, что группа кобольдов, которую он недавно обманом заставил себе поклоняться, обрушит башню, и тогда Ханклей наконец отдаст Этепераксу желанные книги. К сожалению, Ханклей не знал, что их договор был лишь последним пунктом в придуманном драконом плане. На самом деле Этеперакс хотел организовать «случайную» гибель учёного, после чего отправить своих кобольдов в его поместье, чтобы те вместо нескольких ценных книг вынесли *все* секреты волшебника. Скоро Ханклей узнает правду, но будет слишком поздно.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Значительная часть этого приключения состоит в том, что персонажи знакомятся с жителями Бельхейма и исследуют его окрестности, так что лучше, если они окажутся приезжими. Приключение подразумевает, что герои лишь недавно прибыли в посёлок — если у ваших игроков нет особых пожеланий к тому, с чего начать, мужчина по имени Сайлас Грибб предлагает им заработать, охраняя караван. По прибытии каравана в Бельхейм Грибба арестовывают по обвинению в контрабанде. В течение часа шериф Бельхейма и его наиболее опытные помощники выезжают в Кассомир, конвоируя Грибба и конфискованный караван. Персонажи без труда убеждают власти, что они не знали о делах Сайласа, но так как наниматель не может заплатить им за сопровождение, быстро выясняется, что они застряли в Бельхейме совершенно без денег.

Талия Орем, юная хозяйка трактира «Мудрый дудочник», жалеет персонажей игроков и предлагает им бесплатное жильё и питание на несколько дней — этого хватит, чтобы безработная группа разобралась, что делать дальше.

Приключение начинается с наступлением вечера, когда персонажи коротают время в общем зале трактира «Мудрый дудочник». Ранее в этот же день был арестован Сайлас Грибб. Персонажи сидят за длинным столом, наслаждаются бесплатным ужином в виде свежего хлеба с сыром и мёдом и запивают еду разбавленной медовухой. Дайте игрокам возможность представить друг другу своих персонажей, прежде чем переходить к следующей сцене.

КОБОЛЬДЫ У ВЕДЬМИНОЙ БАШНИ!

Герои мирно ужинают, и вдруг стены трактира начинают шататься, как будто от грома. Успешная проверка

НЕОБЫЧНЫЙ ДРАКОН

Этеперакс мало похож на обычного дракона. Ему всего 96 лет, так что он считается подростком, однако по своему интеллекту и кругу интересов Этеперакс значительно превосходит своих старших сородичей. Последнее из его увлечений — Тёмная Завеса. И когда он наткнулся на информацию о том, что в старом монастыре недалеко от Бельхейма могут храниться интригующие секреты и знания по этой теме, Этеперакс покинул своё логово и переселился в Драконью топь (см. карту окрестностей Бельхейма на внутренней стороне обложки).

Этеперакс осторожен и предпочитает не встречаться с Ханклеем в бою, ведь он знает, что Бальтус — довольно могущественный волшебник. Однако желание получить редкие книги о Тёмной Завесе слишком велико. Поэтому дракон придумывает сложный план, который позволит разобраться с волшебником издалека и без лишнего риска, после чего его прислужники-кобольды смогут вытащить из поместья всё ценное.

Однако в ходе приключения планы дракона начинают рушиться один за другим. Стоит терпению Этеперакса подойти к концу, и весь Бельхейм узнает об ультиматуме дракона.

Внимания со СЛ 15 позволяет персонажам понять, что звук больше напоминает горный обвал. Всякий, кто выйдет наружу, сразу замечает огромный столб пыли на северо-востоке. Вскоре, задыхаясь от бега, один из местных жителей врывается в трактир с новостью: рухнула Ведымина башня!

Это известие заставляет всех посетителей трактира выйти наружу, чтобы поглазеть на столб пыли, поднимающийся над тем местом, где раньше стояла башня. Если персонажи не отправляются туда сразу же, вскоре они слышат разговоры о том, что среди развалин обнаружены десятки мёртвых кобольдов. Эти слухи сильно преувеличены. На самом деле среди чёрных камней нашли всего два чешуйчатых трупа. Однако это на два мёртвых кобольда больше, чем кто-либо мог предположить, ведь вблизи Бельхейма они практически не встречаются.

На месте обрушившейся башни бесцельно шатаются два местных жителя. Одна в недоумении чешет голову, а второй стоит с руками на поясе и пожёвывает травинку. Эти двое — Лета Мюлле и Вэрил Хода, наименее опытные помощники шерифа Бенхови. Их начальник недавно покинул посёлок, и становится очевидно: они понятия не имеют, что делать в подобной ситуации. Кто-то из толпы предлагает проверить, не знает ли чего Ханклей, ведь его особняк стоит на том же холме, что и башня. После этого помощники шерифа ещё несколько минут спорят, кто будет стучать в дверь волшебника. Если никто из присутствующих не вызывается добровольцем, гробовщица Калладастина Хонас в раздражении ворчит, что пойдёт она. Кто бы ни решился отправиться к двери, он находит на пороге волшебника жутко обгоревшее тело третьего кобольда.

После этого помощник Хода стучит в дверь Ханклея, но ему никто не отвечает. Мюлле тянется к дверной

ЧТО СТОИТ ЗА ОБРУШЕНИЕМ

Недавно кобольды Этеперакса доделали тоннель, соединяющий каменоломню на окраине посёлка с подвалом Ведьминой башни. Подкоп был устроен так, чтобы башня обрушилась сразу, как только уберут ведущую опорную балку. Когда всё было готово, дракон приказал кобольдам перехитрить Ханклея. Они прокрались к дому волшебника, постучали в дверь и оставили ему записку: «У нас проблема! Встретимся в подвале Ведьминой башни».

Как только Ханклея прибыл на место встречи (он прошёл по другому тоннелю, который сейчас завален), слуги дракона обрушили на него башню. Под обломки попали и несколько кобольдов — они недооценили объём разрушений; но в целом западня сработала. Точнее, сработала наполовину: когда кобольды попытались войти в дом Ханклея, одного из них заживо сожгла ловушка, установленная на двери. Теперь кобольды слишком испуганы, чтобы начать обыск поместья. Они неожиданно поняли, что привлекли внимание всего посёлка, и понемногу начинают паниковать.

ручке, но Ходд хватает её за запястье, предупреждая, что чары, которые убили кобольда, всё ещё могут защищать дверь, так что лучше пока её не трогать. Местные стараются отговорить персонажей от исследования поместья, но если они будут настаивать, вы найдёте описание дома Ханклея в главе 2. Тот факт, что башня обрушилась прямо рядом с его домом, но Ханклея не видно среди толпы, заставляет предположить, что эксцентричный волшебник как-то связан с этим событием.

Вскоре на место происшествия прибывает баронесса Бельхейма, леди Ориджина Деви, с сыном Арнхольдом, чтобы взять ситуацию под контроль. Выслушав объяснения от собравшихся зевак, она бросает взгляд на явно не готовых к таким делам помощников шерифа, после чего оценивающе осматривает толпу, надеясь найти того, кто сможет ей помочь. Когда её взор останавливается на персонажах игроков, она просит их представиться. После ответа игроков баронесса говорит следующее:

«Сегодня вам повезло. Без шерифа, который вынул бы их за ручку, Мюлле и Ходд с этим делом не справятся, а мне нужны ответы. Вы вроде способные ребята — пойдите туда и покопайтесь в обломках. Если выясните, что здесь произошло и откуда в моём посёлке кобольды, я заплачу вам 500 золотых. И пока будете изучать развалины, посматривайте по сторонам — может, наткнётесь на нашего местного чудака Ханклея. Как-то подозрительно, что он не открывает дверь. Сообщите мне, как только что-нибудь узнаете».

Успешная проверка Проницательности со СЛ 15 позволяет заметить напряжение в голосе баронессы. Если персонажи обращают на это внимание, она вздыхает и кратко отвечает, что её глупый муж погиб, сунувшись в эту чёртову башню, и она уже привыкла считать это здание памятником в его честь. Она не слишком удивлена, что старые руины наконец обрушились: Ханклея давно выпрашивал

у неё разрешение снести башню, к тому же его отсутствие в толпе выглядит довольно подозрительно.

ОБРУШЕННАЯ БАШНЯ

Вокруг разрушенной башни собралась небольшая толпа. На месте остались лишь фрагменты первого и второго этажей. Чёрный камень и обломки досок разбросаны по юго-восточному склону холма, а неустойчивый каменный подъём теперь ведёт на второй этаж башни.

Пробраться в обвалившееся здание на самом деле тяжелее, чем кажется. Хотя древняя железная дверь, ведущая в башню, осталась на месте, с другой стороны образовался завал, который не позволяет её открыть.

A1. Опасные развалины (КО 1)

Потрескавшиеся камни и обломки досок образовали здесь небольшой бугор, а некоторые обломки скатились по юго-восточному склону холма. Гора камней образует импровизированный пандус, который ведёт на второй этаж башни.

Успешная проверка Знания (инженерное дело) со СЛ 15, проведённая при изучении обломков, позволяет выяснить две вещи. Во-первых, значительная часть башни обвалилась в пустое пространство под ней (однако разружи невозможно понять, какая часть подвала уцелела). Во-вторых, эти обломки неустойчивы, и они могут съехать вниз, если двигаться недостаточно осторожно.

Опасность: импровизированный пандус из обломков может быстро переместиться в зону **A2**, но, чтобы взобраться наверх, нужно пройти проверку Лазания со СЛ 8. Каждый, кто проваливает проверку на 5 или более, падает с кучи и получает 1d6 урона от пришедших в движение обломков. Забраться в зону **A2** по уцелевшим стенам башни тяжелее (СЛ 15), но при этом нет риска сдвинуть обломки.

Награда: если персонажи сумеют добраться до второго этажа, группа получает 400 опыта.

A2. Второй этаж

Потолок обвалился, так что выше этого этажа — открытое небо, а внутри остались лишь обломки камней и сломанная мебель. В полу у северо-западной стены имеется люк, но прямо на него упала крепкая деревянная балка.

Балка, что закрывает люк, весит около 100 фунтов — персонаж со средней силой может её отодвинуть. Люк ведёт в зону **A3**.

A3. Больше трупов

Значительная часть просторного первого этажа башни завалена обломками, но на западе осталось свободное пространство. Прямо под люком в потолке находится железный люк в полу. Обломки деревянной мебели разбросаны вокруг тел двух небольших существ, покрытых зелёной чешуёй.

Единственный свет здесь — тот, что проникает через открытый люк в потолке. Расположенные ниже подземные уровни полностью лишены освещения, если в их описании не указано иное. Лежащие здесь тела принадлежат двум кобольдам, которые должны были обыскать особняк после обрушения башни.

Люк в полу ведёт в зону **A4**.



А4. Казарма (КО 1)

Стены комнаты в нескольких местах угрожающе кренятся, на полу в грязи валяются обломки каменной кладки — очевидно, эти повреждения были вызваны обрушением верхних этажей. Высохшие от времени остовы пяти кроватей стоят у северной и южной стен. К юго-западу комната расширяется в более просторное помещение. В нише северной стены между двумя крыльями казармы стоит ухмыляющаяся ржавая железная статуя, а в южной стене есть старая железная дверь.

Хотя стены кажутся неустойчивыми, риска обрушения нет, если только персонажи не решат посмотреть, что произойдёт, если подломить оставшиеся опоры. Статуя в северной нише на самом деле закрытая «железная дева», а пятна ржавчины на ней — это древние следы крови.

Существа: западное крыло казармы служит логовом для пары гигантских многоножек. Некоторое время назад они пробрались в комнату через трещины в стене и с тех пор так сильно выросли, питаются крысами и мелкими вредителями, что теперь не могут вылезти обратно. Для существ их размера здесь почти не осталось еды, так что голодные многоножки нападут на любого, кого заметят в своём жилище.

ГИГАНТСКИЕ МНОГОНОЖКИ (2)

КО ½

Опыт 200 каждая

ПЗ: 5 каждая («Бестиарий», стр. 193).

Сокровища: если открыть «железную деву», из неё вывалятся кости последней жертвы — местного тюремщика, которого засунули сюда заключённые. Их освободили войска Талдора, свергнувшие бывших хозяев башни Кантэкляров. Успешная проверка Внимания со СЛ 12 при обыске скелета позволит персонажу обнаружить ржавый металлический ключ от южной двери и камер в зонах А5 и А6. Среди обломков в западном крыле можно найти проржавевшее оружие и покорёженные обломки брони. Но успешно прошедшие проверку Внимания со СЛ 15 отыщут пару мифральных кинжалов внутри крепко закрытой железной шкатулки. На плоской части лезвия каждого из них видны странные пропилы. Кинжалы являются неплохим оружием, но персонажи могут догадаться, что эта пара также выполняет функцию ключей. Они требуются для того, чтобы открыть сокровищницу в зоне А12.

А5. Тюрьма

Вдоль этих давно покинутых коридоров видны массивные железные двери тюремных камер. Они приоткрыты, при этом в каждой двери на уровне головы установлен глазок — он прикрыт подвижной металлической пластиной. Внизу, у самого пола, вмонтирована небольшая дверца для воды и еды.

В самих камерах нет почти ничего интересного. Потайные двери, ведущие в секретный тюремный блок на юге, раньше были скрыты гораздо лучше. Но разруха облегчила поиски — персонажи могут заметить их в случае успешной проверки Внимания со СЛ 15. В коридоре вдоль потолка тянется любопытная каменная балка, которая на карте изображена пунктиром. Балка полукруглая, шести дюймов в диаметре, и если по ней постучать, то окажется, что она полая. Если пробить камень дюймовой толщины (твёрдость 8, прочность 15) окажется, что внутри балки проходит

длинная железная цепь. Она является частью механизма из зоны А7 и необходима, чтобы поднимать трап в зоне А9.

Заключённых, которые жили в северном конце зоны А5, выпустили из камер после победы над хозяевами башни Кантэклярами, но освободители так и не нашли скрытое крыло подземелья. Несчастные пленники в нём умерли от голода.

А6. Покои призрака (КО 1)

Раньше здесь была пыточная, а теперь эта пустая комната стала пристанищем духов заключённых, умерших от голода в соседних камерах. Когда персонажи приближаются к ней, в дверном оконце появляется бледное лицо и грязная рука хватается за решётку. Ужасная фигура тут же произносит:

«О боги, кто-то пришёл! Благослови вас Ароден, добрые люди! Я сто лет не видел тюремщиков — похоже, они про нас позабыли! Мы не ели много дней, и вода уже закончилась — оба моих кузена больны. Клянусь, мы бы вернули того кабана, если б могли, но мы тогда очень голодали, так что съели его. Мы даже не знали, что те земли принадлежат барону, не знали, что это браконьерство! Умоляю вас, мы ведь здесь все померём! Пощадите, люди добрые, мы и так пострадали! Волею доброго барона Сарво!»

Успешной проверкой Внимания со СЛ 18 можно обнаружить потайную дверь в северной стене этой комнаты.

Видение: хотя жалкое лицо в оконце выглядит ужасно, оно кажется вполне живым. Однако это не более чем устойчивое и очень достоверное видение. Чтобы избежать его дурного воздействия, достаточно проявить доброту — предложить этому «заключённому» пищу или воду. Если группа пытается заговорить с духом, он слушает их с широко открытыми глазами, но игнорирует все вопросы, вновь и вновь повторяя лишь: «Воды! Еды! Волею доброго барона Сарво!» Успешная проверка Знания (история) со СЛ 16 подскажет, что барон Сарво — владыка Бельхейма, восставший против короля в 4500 г. О. А., и последний из семейства Кантэкляров, кто правил этим посёлком. (А сама фраза пригодится в зоне А10.) Если с ним поделиться едой или водой, мужчина искренне благодарит персонажей и пропадает из вида, скрывшись в комнате — видимо, чтобы поесть или попить. Если после этого открыть дверь, от заключённого не остаётся и следа, а приношения игроков лежат нетронутые на полу в центре комнаты.

Если открыть дверь раньше или проигнорировать заключённого, это провоцирует вредное воздействие видения.

ОТЧАЯВШИЙСЯ УЗНИК

КО 1

Опыт 400

Хаотичное злое видение (радиус 5 футов от двери между зонами А5 и А6).

УЗ: 3.

Обнаружение: Внимания со СЛ 20 (чтобы заметить лёгкую прозрачность тела заключённого).

ЭФФЕКТЫ

ПЗ: 4; Условие: особое (открыть дверь или пройти мимо видения, не предложив ему воды или еды);

Слабые стороны: если предложить пищу или воду, видение развеется, но не будет уничтожено;

Перезарядка: 1 день.

Действие: если узника проигнорировать или открыть дверь, он издаст предсмертный вопль и прокричит:



РАЗРУШЕННАЯ БАШНЯ

«Еды-ы-ы!» Узник исчезнет, и на мгновение всем существам в пределах 5 футов от двери покажется, что они заперты в тюремной камере и вскоре умрут от голода. И хотя это ощущение мимолётно, все, кто почувствовал его, получают 2d6 несмертельного урона от мук голода.

Уничтожение: кости всех заключённых из соседних камер необходимо захоронить подобающим образом.

A7. Управление трапом (КО 1)

В конце этого узкого коридора находится комната, а в ней — странная металлическая конструкция из шестерёнок и цепей. Спереди под углом в сорок пять градусов закреплён большой рычаг.

Это хитроумное устройство управляет трапом в зоне A9, по которому персонажи игроков могут безопасно перебраться через яму с кислотой. Если потянуть за рычаг, шестерни начинают крутиться, а длинная цепь, идущая из этой комнаты в зону A9, наматывается на вал, установленный сбоку от механизма. В результате поднимается трап в зоне A9 и раздаётся громкий шум, предупреждающий всех обитателей подземелья о возможных нарушителях.

Существо: чтобы получить доступ к рычагу, персонажи должны вначале разобраться со стражем этого механизма. Над устройством висит бурлящее облачко энергии, которое периодически испускает электрические разряды, бьющие в воздух или по цепи, — это небольшой

элементарь молнии, который нападёт на любого, кто дотронется до устройства. Однако пока нарушители не трогают элементаря или механизм, существо не откликается на их попытки пообщаться и не проявляет даже намёка на разумность. Оно не покидает свой пост ни при каких обстоятельствах и, если понадобится, сражается до самой смерти.

НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ МОЛНИИ

КО 1

Опыт 400

Нейтральное небольшое потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементарь).

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 13, врасплох 12 (+1 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 11 (2d10).

Стойкость +3, **Реакция** +5, **Воля** +0.

Невосприимчивость: особенности элементарей, электричество.

АТАКА

Скорость: полёт 100 футов (безупречная манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +5 (1d4 и 1d3 урона электричеством).

Особые атаки: повелитель металла, скачок искры.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 15, **Вын:** 10, **Инт:** 4, **Мдр:** 11, **Хар:** 11.

БМА: +2; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 13.

Черты: Улучшенная инициатива, Фехтование^А.

Навыки: Акробатика +7, Внимание +5, Знание (планы) +1, Изворотливость +6, Полёт +12.

Языки: ауран.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Повелитель металла (Экс): элементаль молнии получает бонус +3 к проверке атаки, если его противник носит металлическую броню, держит в руках металлическое оружие или сам сделан из металла (как, например, железный голем).

Скачок искры (Экс): элементаль молнии получает бонус +10 к проверкам вторжения, разоружения, сбивания с ног и тарана, когда он атакует с разбега существо, к которому применима способность повелитель металла.

А8. Комната убеждения (КО 2)

Дверь в эту комнату заклинило. Чтобы её открыть, необходима проверка Силы со СЛ 16.

Нет никаких сомнений в том, для чего предназначалась эта комната. Внутри сырого помещения стоит древняя дыба, причудливый «медный бык», «железная дева», котёл, «стулья ведьмы» с заострёнными краями и жуткими шипами, а также деревянный стол, на котором лежат различные инструменты для пыток. Бронзовая табличка на западной стене изображает кричащего петуха над скрещёнными копьями. Ниже выведена короткая фраза.

Фраза на табличке написана на всеобщем: «Признание очищает душу — боль очищает разум».

Существо: эта пыточная комната была обустроена во времена правления клана Кантэклюр. Её использовали для того, чтобы выбивать признания из заключённых. Скелет на «стуле ведьмы» к северу от двери принадлежит последней надзирательнице этого помещения. Её фамильяр, бес по имени Харзогопас, был привязан к комнате и все эти годы страдал здесь от скуки, поэтому новая компания в лице героев его очень радует. Как только он слышит, что кто-то спустился в подземелье или пытается открыть дверь в его комнату, бес забирается на табличку спетухом и становится невидимым. Когда персонажи входят, он использует способность *внушения* на первого, кого увидит, говоря: «Ты выглядишь усталым. Отдохни на одном из этих стульев». При провале испытания жертва так и поступает — любое существо, которое усядется на один из этих опасных стульев, получает 1d4 урона.

Вне зависимости от того, было ли его *внушение* успешным, Харзогопас становится видимым. В последнее время он коротал дни в облике ворона, поэтому из невидимости фамильяр показывается именно в таком виде. После этого бес обращается к группе визгливым голосом.

«Приветствую, добрые жители нашей великой империи! Так приятно встретить здесь гостей! Вот только боюсь, мне нечем вас угостить. Полагаю, вы пришли сюда за сокровищем. Буду рад помочь, если, конечно, вы захотите обменяться. Так много времени прошло с того

дня, когда я в последний раз занимался своим ремеслом. Я всего-то и прошу, чтобы каждый из вас пролил свою кровь в этой комнате. Для этого просто присядьте на мои чудесные стулья».

Если все персонажи группы соглашаются на его предложение (считая и жертву *внушения*, если она провалила своё испытание) и получают 1d4 урона от одного из «стульев ведьмы», бес радостно хохочет, после чего открывает местоположение потайной двери в северо-восточном углу комнаты. Если же нет, для обнаружения двери нужно пройти проверку Внимания со СЛ 20. Когда герои подходят к двери, бес грустно замечает, что она заперта на хитроумный замок, ключ от которого можно найти в куче мусора на столе.

На самом деле никакого ключа нет, а дверь даже не заперта. Пока персонажи пытаются найти ключ

и отпереть потайную дверь, Харзогопас вновь становится невидимым, пользуясь тем, что на него никто не смотрит. Бес принимает истинную форму и нападает на героев, надеясь лишить их сознания и захватить в одно из более крупных пыточных устройств. Если его атакуют серебряным оружием (или мифральными кинжалами из зоны А4), бес кричит от боли и начинает молить о пощаде. То же самое он делает, если количество его ПЗ падает ниже 4. Бес может рассказать персонажам об истории башни, но единственная ценная информация, которую он способен предложить, — это тот факт, что фраза «волею доброго барона Сарво» раньше была паролем к одной из комнат подземелья. Если этого недостаточно, чтобы выторговать себе жизнь, Харзогопас сражается до смерти.



ХАРЗОГОПАС

ХАРЗОГОПАС

КО 2

Опыт 600

Бес («Бестиарий», стр. 126).

ПЗ: 16.

Сокровища: на бронзовой табличке изображён фамильный герб и девиз семьи Кантэклюр. Она достаточно громоздкая, примерно 2,5 фута в диаметре и весом 50 фунтов, но всякий, кто интересуется историей Бельхейма, например будущий барон Арнхольд Деви, отдаст за неё 100зм как за историческую диловинку. Табличку можно также использовать в зоне А11.

А9. Сливной жёлоб (КО 1)

В том месте, где коридор поворачивает на восток, пол обрывается ямой, но вдоль южной стены сохранился выступ шириной семь дюймов. Стены здесь очень гладкие, ухватиться почти не за что. Остальная часть прохода представляет собой жёлоб глубиной пять футов, затопленный вонючей зелёной жижей.

Чтобы пройти по узкому выступу и не соскользнуть вниз, необходимо совершить проверку Акробатики

со СЛ 10. Перебраться по гладким стенам гораздо труднее (Лазание со СЛ 25). Если был нажат рычаг в зоне **A7**, из слизи поднимается трап — он довольно скользкий, так что для перехода на другую сторону необходимо пройти проверку Акробатики со СЛ 7.

Опытные игроки могут заподозрить, что зелёная жижа на самом деле зелёная слизь, что неверно. Но и эта субстанция опасна. Раньше это была невероятно сильная кислота, но с годами она загустела и выдохлась. Всякий, кто свалится в яму, не получает урон от падения — только 1 урон кислотой от контакта с едкой жижой. Глубина жижи 2 фута, и она считается пересечённой местностью: всякий, кто пытается идти по ней, получает дополнительно 1 урон кислотой в начале каждого своего хода, пока не выберется из жижи.

Награда: в первый раз, когда персонажам удаётся пройти по этому коридору, они получают 400 опыта.

A10. Кто здесь? (КО 2)

Коридор заканчивается железной дверью. Сквозь прорезанное в ней зарешёченное оконце можно увидеть небольшую комнату десять на десять футов — внутри прямо напротив оконца видна ещё одна железная дверь. Окна в ней нет.

Обе двери в эту комнату заперты, но замки в ужасном состоянии — любой из них можно открыть одним из ключей из зоны **A4** или успешной проверкой Механики со СЛ 15. Как только персонажи входят в следующую комнату, постоянное заклинание *волшебный рот* (УЗ 11) наполняет помещение громогласным рёвом: «Закройте дверь, а потом произнесите пароль».

Ловушка: если закрыть западную дверь и произнести пароль «волею доброго барона Сарво», восточная дверь открывается. Если эти условия не выполнены в течение двух раундов после того, как первый герой вошёл в комнату, пол между дверьми превращается в глубокую яму.

ЗАМАСКИРОВАННАЯ ЯМА

КО 2

Опыт 600

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Перезарядка:** автоматическая (6 раундов).

Действие: яма глубиной 10 футов (1d6 урона от падения); испытание Реакции со СЛ 20 для избежания урона.

A11. Механический страж (КО 2)

В этой ничем не примечательной комнате находится лишь железный рычаг, торчащий из стены прямо у двери. На востоке комната переходит в коридор десяти футов шириной, который поворачивает на север.

Нажатие на железный рычаг позволяет открыть или закрыть яму в зоне **A10**.

Существо: путь в восточный коридор преграждает четырёхрукая металлическая конструкция. Этот механический слуга стоит на трёх членистых ногах. Рядом с заводным механизмом парит большой металлический ключ, в воздухе его удерживает постоянный невидимый слуга (УЗ 11). Единственная задача заклинания — каждые два дня заводить механизм ключом. После того как персонажи входят в комнату, механизм оживает и произносит металлическим голосом заготовленную

фразу: «Пожалуйста, предъявите герб, чтобы пройти дальше».

Если в течение одного раунда после этого кто-нибудь показывает герб семейства Кантэклюр (герб из зоны **A8**, либо его набросок, оттиск или другое изображение), механический страж делает шаг в сторону и пропускает героев в коридор. Если нет — он принимает защитную стойку и сражается до смерти, нападая на всякого, кто пытается пройти дальше.

МЕХАНИЧЕСКИЙ СЛУГА

КО 2

Опыт 600

Нейтральная средняя конструкция (механический).

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 14, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк, +2 уклонение).

ПЗ: 31 (2d10+20); быстрое исцеление 2.

Стойкость +0, **Реакция** +4, **Воля** +0.

Невосприимчивость: особенности конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +6 (1d4+6).

Дистанционная: сеть +4 (опутывание, см. стр. 163 «Основной книги правил»).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 11, **Хар:** 1.

БМА: +2; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 20.

Черты: Молниеносная реакция^A, Улучшенная инициатива^A.

ОС: быстрая реакция, ремонт механизма, требует подзавода.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Быстрая реакция (Экс): как правило, механизмы более подвижны, чем другие конструкции. Они получают дополнительные черты Улучшенная инициатива и Молниеносная реакция, а также бонус +2 (уклонение) к своему КБ.

Ремонт механизма (Экс): механические слуги способны мастерски ремонтировать другие механические конструкции. В качестве основного действия, которое не провоцирует внеочередных атак, механический слуга может восстановить 1d10 пунктов урона себе или другому механическому существу на соседней клетке.

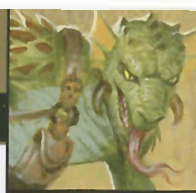
Сеть (Экс): в качестве основного действия механический слуга может выпустить из своего плеча сеть. В пусковую установку помещается до пяти сетей — зарядка одной сложенной сети занимает одно основное действие.

A12. Сокровищница Кантэклюров (КО 1)

Тяжёлая железная дверь (твёрдость 10, прочность 60) в эту комнату заперта (Механика со СЛ 25). Отпереть её можно одним из ключей из зоны **A4**.

Область вдоль южной стены отделяет толстая железная решётка от пола до потолка. За ней стоят семь чёрных железных сундуков. На севере каменная стена обрушена, за ней находится грубо выкопанный тоннель.

Существа: успешная проверка Знания (инженерное дело) со СЛ 12 позволяет понять, что тоннель появился здесь недавно. Его от нечего делать прорубили кобольды,



коротая время в ожидании приказа обрушить башню. Когда кобольды открыли проход в эту комнату, на них напал её обитатель — упырь, который раньше охранял сокровищницу Кантэклюров.

Когда появляются персонажи, упырь прячется в северном тоннеле, подстерегая кобольдов. Но едва заведя наших героев, он сразу переключает внимание на них. Упырь уже пострадал от ловушки кобольдов в зоне A13, но для группы персонажей первого уровня он всё ещё остаётся довольно опасным противником.

РАНЕННЫЙ УПЫРЬ **КО 1**
Опыт 400
ПЗ: 9 [в норме ПЗ 13; «Бестиарий», стр. 264].

Сокровища: успешная проверка Внимания со СЛ 12 позволит найти два углубления в полу, одно к востоку от сокровищницы, другое к западу. В каждое из этих углублений помещается один мифральный кинжал из зоны A4. Если вставить оба кинжала и одновременно повернуть, решётка, за которой лежат сокровища, уйдёт в пол. Если вытащить один из кинжалов, она поднимется на место. Открыть клетку без ключей-кинжалов тяжело — это потребует успешного прохождения двух одновременных проверок Механики со СЛ 30.

Как только сокровищница открыта, персонажи могут обыскать все семь сундуков, вскрыв их замки (Механика со СЛ 20); ключи от них давно утеряны. В сундуках хранятся следующие сокровища: 18 500 медных, 4000 серебряных, 115 золотых и 14 платиновых монет, а также футляр из тикового дерева с 30 драгоценными камнями внутри. В общей сложности эти камни стоят 800 зм.

Награда: если персонажи сумеют добыть сокровище, они получают 800 опыта.

A13. Баррикада с ловушкой (КО 2)

Две низкие баррикады из камней и брёвен частично закрывают проход в более широкую пещеру.

После того как они столкнулись с упырём в зоне A12, кобольды соорудили здесь две баррикады и установили на них ловушки. Всякий, кто пытается перебраться через баррикады (это требует проверки Лазания со СЛ 5), активирует ловушку. Несколько сломанных статуэток летят вниз, прямо на головы возможным врагам.

БАРИКАДА С ЛОВУШКОЙ **КО 2**
Опыт 600

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную.

Действие: атака в ближнем бою +6 (1d8+2).

A14. Место преступления

Эта большая пещера, похоже, только недавно была выдолблена в твёрдой земле. Потолок здесь не более пяти футов в высоту. Западная часть пещеры завалена обломками породы весом в несколько тонн. У северного её конца лежит нечто, напоминающее человеческое тело, наполовину скрытое камнями.

Именно здесь кобольды готовились обрушить Ведьмину башню. Персонаж, который при исследовании завалов успешно проходит проверку Знания

(инженерное дело) со СЛ 15, понимает, что обрушение было спланировано.

Тело в северной части камеры принадлежит Бальтусу Ханклею, седому лысеющему мужчине в дорогах, но теперь потрёпанных одеждах, — его придавило землёй и обломками камня. Единственный достойный внимания предмет, который можно найти у него, — это связка из двух ключей: один отпирает парадную дверь его дома, а другой, латунный, может открыть большой сундук, спрятанный в пещере Ханклея (зона ГЗ, стр. 30). Рядом лежат тела ещё двух кобольдов, оба сжимают в руках аопаты.

Развитие: если персонажи будут сильно шуметь, кобольды из зоны A16 придут проверить, в чём дело.

Награда: персонажи получат 800 опыта, если сообщат о смерти Ханклея баронессе и найдут ключ от дома.

A15. Спуск по тоннелю

Дыра в полу переходит в узкий тоннель шириной в четыре фута, который ведёт на 1 200 футов к востоку и выходит на уступ над затопленной каменоломней.

A16. Засада кобольдов (КО 3)

Кучи шкур, точно гнёзда, лежат у стен этой небольшой пещеры.

Существа: кобольды спали здесь после работы, пока их товарищи расширяли пещеру под башней. Здесь остались два кобольда, которыми командует следопыт по имени Сессерак. Они очень переживают о последствиях неожиданного мощного обвала. Кобольдам нужно было только убить Ханклея, а не обрушить всю башню. Они решили остаться здесь, пока Сессерак не придумает, как объяснить всё это вождю. Персонажи являются для кобольдов шансом исправить ситуацию — если они убьют искателей приключений и отнесут их сокровища к себе в логово, то, возможно, это поможет избежать наказания.

СЕССЕРАК **КО 2**
Опыт 600

Ж, кобольд, следопыт 3.

Принципиальный злой небольшой гуманоид (рептилоид).

Иници.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 14, врасплох 15 (+3 броня, +1 естественная броня, +3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 24 (3d10+3).

Стойкость +3, **Реакция** +6, **Воля** +2.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: копьё +4 (1d6 / ×3).

Дистанционная: искусно сделанный короткий лук +8 (1d4 / ×3).

Особые атаки: заклятый враг (люди +2).

ТАКТИКА

Во время боя: Сессерак держится подальше от врагов и стреляет из лука, пока два других кобольда атакуют в ближнем бою. Она использует копьё, только если её зажмут в угол.

Боевой дух: когда её ПЗ падает ниже 10, Сессерак предлагает договориться. Если персонажи соглашаются, она рассказывает, что тоннель в зоне A15 ведёт в каменоломню и к логову их племени. Это

предательство говорит о том, что Сессерак больше не собирается возвращаться, поскольку дважды провалила задание. Сессерак ничего не рассказывает об Этепераксе и не выдаёт точного местоположения логова кобольдов. Она утверждает, что работала на Ханклея, который приказал обрушить Ведьмину башню, а смерть волшебника была «случайностью».

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 17, **Вын:** 11, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +3; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 15.

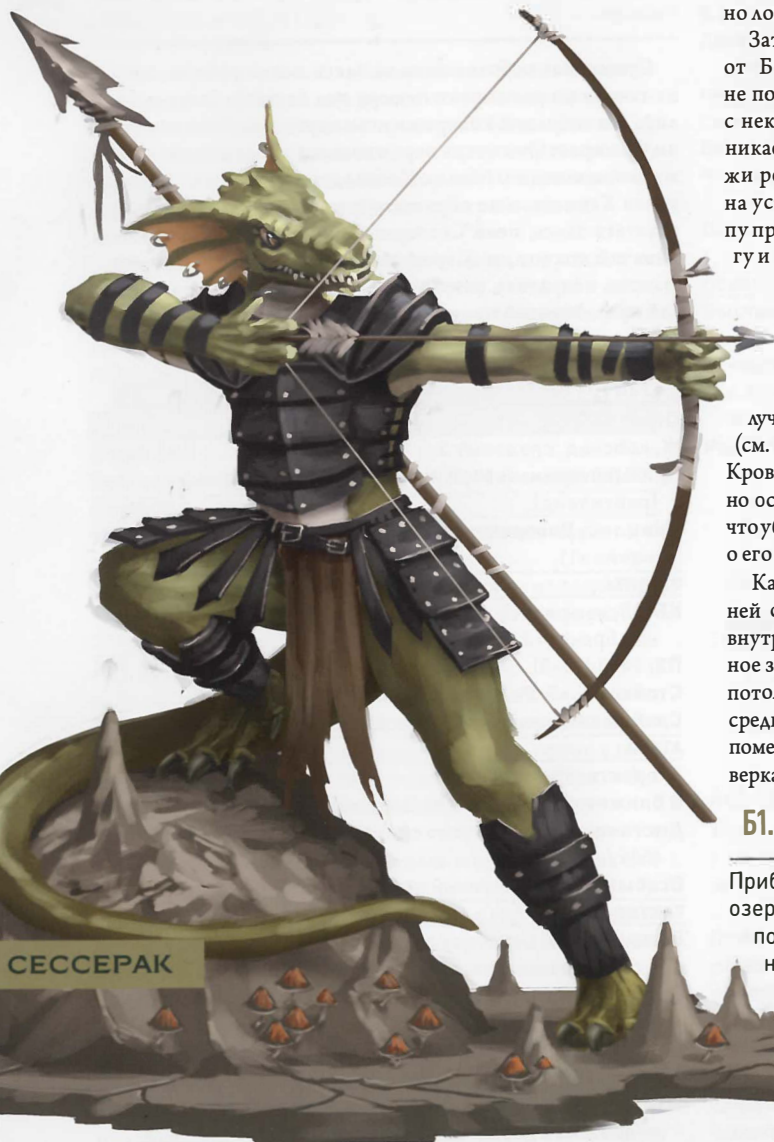
Черты: Двужильный, Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Убийственная меткость.

Навыки: Внимание +11, Выживание +9, Плавание +6, Профессия (рудокоп) +8, Ремесло (капканщик) +8, Скрытность +15, Языкознание +1.

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: выслеживание +1, излюбленная местность (подземелья +2), понимание животных +2, пройдоха.

Боевое снаряжение: зелья исцеления серьёзных ранений [3]; **Прочее снаряжение:** искусно сделанный клёпанный кожаный доспех, искусно сделанный короткий лук с 20 стрелами, копье, 5 драгоценных камней стоимостью 25 зм каждый, 10 пм.



КОБОЛЬДЫ (2)

КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 («Бестиарий», стр. 157).

РАЗГОВОР С БАРОНЕССОЙ

Выслушав рассказ персонажей об их находках, баронесса принимает задумчивый вид. Она выдаёт им обещанные 500 зм, а потом спрашивает, не хотят ли они ещё заработать. Баронессу уже давно беспокоит племя кобольдов, живущее у затопленной каменоломни к востоку от посёлка. Раньше они не вызывали проблем, так что жители посёлка их не трогали. Но теперь ситуация изменилась.

Баронесса просит персонажей выгнать кобольдов из её земель. Это можно сделать, убив вождя, но она оставляет за героями право решить, каким образом выполнить задание. Если персонажи смогут прогнать паразитов, она готова вручить группе более серьёзную награду — дюжину аметистов стоимостью 100 зм каждый.

Если персонажи спрашивают о Ханклее или его поместье, баронесса мрачнеет. Она уверена, что Бальтус имеет какое-то отношение к разрушению башни и кобольдам, но пока что просит героев держаться подальше от его особняка. Ханклея был эксцентричным одиночкой и мизантропом, а значит, его поместье наверняка напичковано ловушками и опасностями!

Затопленная каменоломня находится в четверти мили от Бельхейма. Старой Карьерной дорогой уже никто не пользуется, так что со временем она заросла травой — с некоторых пор мало у кого из жителей Бельхейма возникает желание по ней путешествовать. Если персонажи решат пройти по тоннелю из зоны А15, они окажутся на уступе прямо над озером. Спустившись по этому уступу против часовой стрелки, можно выйти к дальнему берегу и зоне Б1 (см. ниже).

ЛОГОВО КРОВАВОЙ КЛЯТВЫ

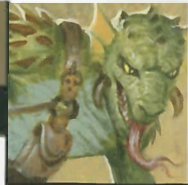
В племени кобольдов Кровавой Клятвы сейчас неспокойно. Этепераксу уже наскучило возиться с ними, особенно после того как дракону удалось поглотить более могущественных прислужников — гриотов (см. стр. 62). Хотя от дракона давно не было вестей, вождь Кровавой Клятвы Рогаз остаётся верен своему повелителю, но остальное племя сомневается. Многие кобольды думают, что убийство Ханклея было плохой идеей, и боятся, что, узнав о его смерти и разрушении башни, люди придут в ярость.

Карту логова Кровавой Клятвы вы найдёте на внутренней стороне обложки. Если не указано иное, помещения внутри логова не освещены — кобольды полагаются на ночное зрение. Пещеры и по размеру рассчитаны на кобольдов: потолки здесь достигают в высоту лишь 5 футов. Существам среднего размера неудобно передвигаться в таких низких помещениях, так что они получают штраф –2 ко всем проверкам атак внутри логова Кровавой Клятвы.

Б1. Вход в логово (КО 2)

Прибрежная полоса шириной 50 футов отделяет берег озера от высокой, в 40 футов, стены каменоломни. Эта полоса усеяна камнями — последствия многочисленных оползней. У середины стены лежит несколько крупных валунов.

Существа: за подступами к пещере наблюдает группа из шести кобольдов: четверо из них стоят у северного входа и два — у южного. Кобольды Кровавой Клятвы ждут,



что люди придут мстить, поэтому охранники готовы атаковать любого, кто подойдёт к пещерам ближе чем на 20 футов. Они настолько испугались и отчаялись, что с ними невозможно договориться мирным путём. Как только три кобольда будут побеждены, оставшиеся попытаются убежать внутрь логова и предупредить остальных.

КОБОЛЬДЫ (6)

КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 («Бестиарий», стр. 157).

Б2. Нападение крыс (КО 2)

На полу этой дурно пахнущей пещеры валяются большие кучи заплесневелой соломы.

Существа: в этом хлеву племя держало свирепых крыс, но недавно их число значительно сократилось. Всё благодаря удачному селекционному эксперименту — выведенные кобольдами особо жестокие свирепые крысы в зоне Б14 убили большую часть своих сородичей, и из первоначальной стаи остались лишь те, что находятся здесь. Крысы роют норы или режутся в кучах соломы, но появление чужаков заставляет их нервничать — крысы суетливо бегают по пещере и бросаются на врага. Они будут сражаться до смерти, неустанно пытаясь выгнать врагов из пещеры.

СВИРЕПЫЕ КРЫСЫ (5)

КО ½

Опыт 135 каждая

ПЗ: 5 каждая («Бестиарий», стр. 164).

Б3. Колодец кобольдов

На входе в эту пещеру из каждого тоннеля в каменном полу высечены широкие ступени. Единственное, что бросается в глаза, — это круглое отверстие диаметром в пять футов.

Это отверстие — основной источник воды для племени. Оно ведёт в колодец глубиной 15 футов, заполненный на высоту 10 футов. Благодаря ему кобольдам не нужно выходить за водой наружу.

Б4. Рабский труд (КО 1)

В стенных нишах этой каменной пещеры неровно горят несколько факелов. Помещение явно предназначено для тяжёлой работы разного рода: плетения верёвок из лозы, сушки мяса и дубления шкур, но здешние условия труда даже с натяжкой не назовёшь сносными.

Существа: все последние недели племя держало здесь пленников, так что в любое время суток за этим помещением следит группа из четырёх кобольдов. Здесь находится три человека: кобольды похитили их несколько месяцев назад и заставили работать над подношениями для Этеперакса. Ни кобольды, ни рабы даже не подозревают, что все эти подарки выбрасываются сразу после того, как их доставляют дракону. Состояние трёх людей просто ужасно: они начинают дрожать и кричать от страха, едва персонажи входят в пещеру. А кобольды, наоборот, сразу бросаются в атаку, чтобы не дать героям освободить рабов.

КОБОЛЬДЫ (4)

КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 каждый («Бестиарий», стр. 157).

Развитие: все рабы скованы кандалами, которые железными кольями крепятся к каменным стенам пещеры. Ключ от оков — у одного из кобольдов. Рабыня **Бюффа Малак** (Ж, нейтральная, человек, простолюдин 1) пробывала здесь дольше остальных. Она работала на молочной ферме Малак в Бельхейме, но несколько месяцев назад вышла погулять и была схвачена кобольдами. Семейная пара **Карло** и **Села Беллати** (М и Ж, нейтральные добрые, люди, простолюдины 1) раньше занимались торговлей религиозными амулетами. Два месяца назад, продав свои товары в Бельхейме, они ехали на восток по Вердуранскому тракту — тут-то их и схватили. Разумеется, все трое безумно рады своим спасителям. Над пленными издевались, но они относительно здоровы — кобольды хотели, чтобы рабы оставались в хорошей форме. Большую часть времени пленники проводили в этой пещере — они не выходили дальше зоны Б5. Если персонажи сумеют вернуть Бюффу на ферму Малак, её благодарная мать подарит им 200 золотых монет. Кобольды забрали все сбережения Карло и Селы, так что за своё спасение они не смогут отплатить ничем, кроме искренних слов благодарности.

Б5. Засада наверху (КО 3)

На полу этой огромной пещеры разбросана солома. Свод пещеры уходит вверх на двенадцать футов. В восьми футах от пола над основной частью пещеры нависают три уступа. В западной части помещения с севера на юг проходит расщелина пяти футов в ширину и двадцати футов в глубину. Из одной половины пещеры в другую можно перейти лишь по естественному каменному мостику шириной пять футов.

Кобольды забираются на уступы по верёвочным лестницам, но сейчас охранники, которые лежат в засаде, втянули их наверх. Чтобы взобраться на уступ без верёвочной лестницы, необходимо пройти проверку Лазания со СЛ 15.

Существа: хотя эта зона кажется пустой, на самом деле её охраняют восемь кобольдов, засевших в нишах наверху. На западном уступе спрятались двое, и ещё по три кобольда сидят на других уступах. Все кобольды стараются не шуметь, надеясь, что персонажи сначала переберутся в восточную часть пещеры через расщелину. Когда это происходит, кобольды начинают палить из пращей. Они не хотят драться насмерть, но хитрая засада может обернуться против охранников, и сбежать с уступов они не смогут.

КОБОЛЬДЫ (8)

КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 каждый («Бестиарий», стр. 157).

Б6. Ловушка в коридоре (КО 2)

Ловушка: небольшая ниша у южной стены завалена кусками известняка и всяким мусором. Напротив ниши находится хитрая яма-ловушка. Она срабатывает, как только первый персонаж проходит её середину, — все, кто стоит на крышке ямы, рискуют упасть вниз на 20 футов и получить дополнительный урон от камней, что свалятся следом. Но если персонажи решат идти через завал в южной нише, они сумеют обойти ловушку.

ЯМА-ЛОВУШКА

КО 2

Опыт 600

Тип: механическая; Внимание: СЛ 20; Механика: СЛ 22.

ЭФФЕКТЫ

Условие: касание; Перезарядка: вручную.

Действие: яма глубиной 20 футов (2d6 урона от падения); испытание Реакции со СЛ 20 для избежания урона; падающие камни (атака в ближнем бою +10, 1d6 дробящего урона); несколько целей (все в области, обозначенной на карте).

Б7. Неожиданный союзник (КО 3)

В самом центре этой комнаты высится нечто, похожее на кучу гнилых овощей и фекалий. На вершине кучи лежит кожаный мешок. В нём что-то есть.

Существо: в средней нише в северной части пещеры сиротливо сидит одинокий кобольд: её руки, ноги и морда крепко связаны верёвкой, а тело удерживают на месте железные кольца, вбитые в стену пещеры. Это Ночехвостка, которую прозвали Болтливой за её красноречие. Она часто пыталась подорвать власть вождя Роагаза, и её наказали за такие разговоры — чародей не оценил последнюю попытку Ночехвостки захватить власть своими сладкими речами. Ночехвостку связали и оставили здесь напоказ, чтобы все проходящие мимо кобольды могли бросить в пленницу лежащий рядом мусор. Но как только вождю надоест этот спектакль, с ней будет покончено.

Быстро обдумав ситуацию, Ночехвостка решает считать появление персонажей своим шансом на спасение. Она вертится и дёргается, надеясь, что герои разрежут верёвки на морде и дадут ей заговорить. Если это происходит, она говорит: «Эй! Похоже, вы пришли, чтобы поменять тут порядки. Я уже натерпелась от вождя Роагаза и его тупых капризов, так что я вам помогу!»

Ночехвостка — единственная выжившая из дальнего племени кобольдов, которое истребила группа «бессердечных гномов-убийц» (описывая их так, она бросает презрительный взгляд на всех персонажей-гномов). Она наткнулась на племя Кровавой Клятвы год назад, и кобольды были достаточно добры, чтобы принять её к себе. Но потом Ночехвостка пришла к выводу, что племя Кровавой Клятвы — это «кучка бесхребетных трусов, которые будут делать всё, что скажет им этот тупой вождь Роагаз». На самом деле она говорит так только потому, что не может обставить Роагаза и перехватить власть над племенем.

Если персонажи спрашивают о причастности племени к разрушению Ведьминой башни или к смерти Ханклея, Ночехвостка отвечает, что она им говорила не связываться с волшебником («Живи и давай жить другим — вот мой девиз»), а эти оковы стали наградой за предостережение. Она не упоминает об Этепераксе — ей не хочется выдать больше информации, чем нужно, или допустить, что болтовня о драконе отвлечёт героев от сражения с Роагазом.

Если персонажи соглашаются её отпустить, она обещает провести их к Роагазу и клянется, что если они помогут ей убить вождя и встать во главе Кровавой Клятвы, то её племя никогда больше не побеспокоит людей. Хотя Ночехвостка — известная обманщица, на этот раз она говорит правду.

Прежде чем персонажи отправятся дальше, Ночехвостка говорит им, что в другой камере держат её друга Хэка — и оттуда есть короткий путь на нижние ярусы. Она хочет, чтобы группа сначала помогла ей спасти Хэка, взамен обещая подарить персонажам все сокровища, которые они найдут по пути. Ночехвостка решила не говорить персонажам игроков, что Хэк — это её верный динозавр. Сейчас его держат в зоне Б8.

НОЧЕХВОСТКА БОЛТЛИВАЯ

КО 3

Опыт 800

Ж, кобольд, следопыт (повелитель зверей^{APG}) 4 («Бестиарий», стр. 157).

Хаотичный нейтральный небольшой гуманоид (рептилоид).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 15 (+3 броня, +1 естественная броня, +1 размер).

ПЗ: 30 (4d10+4).

Стойкость +4, **Реакция** +4, **Воля** +2.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанное копьё +8 (1d6+1/×3).

Особые атаки: боевой стиль (двуручное оружие^{APG}), заклятый враг (гномы +2)

Подготовленные заклинания следопыта (УЗ 1; концентрация +2):

1 — *устойчивость к стихии*.

ТАКТИКА

Во время боя: Ночехвостка использует Сокрушительный удар при каждой атаке, надеясь, что он компенсирует её относительно низкую силу (это накладывает штраф -2 к проверкам атаки, но даёт ей бонус +6 к урону от копьё).

Боевой дух: когда количество её ПЗ падает ниже 6, Ночехвостка бежит, если только Хэк не окажется в опасности — в этом случае она остаётся рядом с Хэком до самой смерти, чтобы защитить его или спасти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 10, **Вын:** 10, **Инт:** 10, **Мдр:** 13, **Хар:** 14.

БМА: +4; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 14.

Черты: Двужильный, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (копье), Эксперт (Блеф).

Навыки: Блеф +9, Верховая езда +7, Внимание +12, Выживание +10, Дрессировка +7, Ремесло (капканщик) +9, Скрытность +11; **Модификаторы народа:** +2 к Вниманию, +2 к Ремеслу (капканщик).

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: выслеживание +2, излюбленная местность (подземелья +2), понимание животных +6, пройдоха, совместная охота (аллозавр).

Боевое снаряжение: жезл исцеления лёгких ранений (17 зарядов), жезл опутывания (12 зарядов), зелья исцеления лёгких ранений (2), зелье невидимости; **Прочее снаряжение:** искусно сделанное копьё, +1 кожаный доспех, 30 см, топаз стоимостью 100 зм.

Сокровища: всё снаряжение Ночехвостки собрано в большой кожаный мешок и закинута на вершину кучи отходов. Вождь оставил его среди мусора всего в шаге от неё, просто чтобы помучить.

Награда: если персонажи освободят Ночехвостку и позволят ей присоединиться к группе, наградите их опытом так, как если бы они её победили.

Б8. Спасение Хэка (КО 2)

В этом тоннеле установлены крепкие двусторчатые ворота. Они закреплены так, что для того чтобы их открыть, требуется действие полного хода.

Потолок этой большой пещеры достигает в высоту двенадцати футов. По всему полу разбросаны десятки тщательно обглоданных оленьих костей.



Существо: прежде чем сковать Ночехвостку, Роагаз спомощью туши оленязаманил её верного зверя Хэка в эту пещеру и запер. Прошло всего несколько дней, к тому же Роагаз всё это время кормил Хэка, так что тот вполне доволен и не особенно скучал по своей хозяйке.

Если персонажи входят в пещеру без Ночехвостки, Хэк угрожающе рычит в сторону нарушителей. Кобольд спасла этого юного аллозавра ещё детёнышем, вытащив из передвижного зверинца неподалёку от Махето, поэтому сейчас он подчиняется только ей. Показавшись ограничивается рычанием, но, если игроки решают пройти вглубь пещеры, Хэк бросается в атаку.

Если Ночехвостка идёт вместе с группой, она уговаривает пустить её вперёд, ведь её друг будет напуган, если сразу увидит чужаков. При условии, что Ночехвостка входит в пещеру первой и незаметно, чтобы персонажи её обижали, динозавр считает героев своими друзьями. Кобольд радостно запрыгивает на спину Хэка и дальше будет ездить на нём верхом, двигаясь позади персонажей и периодически предупреждая их об опасности. Она предпочитает не ввязываться в схватку и позволяет своим спасителям самостоятельно разбираться с большей частью сражений.

ХЭК

Аллозавр, верный зверь.

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +3; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; **Внимание:** +6.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+4 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 12 (2d8+3).

Стойкость +3, **Реакция** +6, **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +3 (1d6+2),
2 удара когтями +3
(1d4+2).



НОЧЕХВОСТКА И ХЭК

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 16, **Вын:** 10, **Инт:** 2, **Мдр:** 15, **Хар:** 10.

БМА: +1; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 16.

Черты: Живучесть.

Навыки: Акробатика +7 (+11 при прыжках), **Внимание** +6.

Награда: если персонажи помогут Ночехвостке встретиться с Хэком, дайте им 800 опыта. Если вместо этого они сразятся с юным аллозавром и убьют его, то получат 600 опыта.

Б9. Пещерная ловушка (КО 2)

Пол этой пещеры покрыт толстым слоем соломы. Северная часть пещеры изгибается к востоку, поэтому с юга её не видно.

Дыра диаметром 5 футов в северо-восточном углу пещеры ведёт вниз, в зону Б10. В неё опущена крепкая верёвка с узлами — для того чтобы спуститься на 20 футов вниз, на следующий уровень, потребуется проверка Лазания со СЛ 5.

Ловушка: в том месте, где пещера сужается и поворачивает на восток, натянут трос, который прикреплён к нескольким заряженным дротиками механизмам, спрятанным под соломой.

ЯДОВИТЫЕ ДРОТИКИ

КО 2

Опыт 600

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную.

Действие: 3 дротика; атака +10 (1d4+1 и масло зеленокровки).

Б10. Пруды с закуской (КО ¼)

На севере и на юге этой овальной пещеры расположены два мелких мутных водоёма. Отверстие со свисающей верёвкой ведёт вверх, в зону Б9. В обоих прудах, глубиной всего в три фута, плавают тощие головастики — кобольды разводят здесь лягушек для еды. Тоннель,

ведущий в зону **Б11**, завален камнями и считается пересечённой местностью.

Существо: у южного пруда сидит одинокий кобольд и лениво наблюдает за обстановкой. Как только персонаж игрока спускается в это помещение, кобольд вскакивает на ноги и бежит за угол, в зону **Б11**, громко выкрикивая на драконьем: «Готовьте черепах!»

КОБОЛЬД

КО ¼

Опыт 100

ПЗ: 5 («Бестиарий», стр. 157).

Б11. Черепаший пруд (КО 3)

В центре этой широкой пещеры с низким потолком находится большой тёмный пруд.

Существа: два кобольда стоят на страже по бокам от северного входа, ожидая сигнала часового из зоны **Б10**. Оба вооружены гвизармами, что даёт им возможность сбивать с ног всякого, кто зайдёт в комнату. Персонаж, сбитый с ног в усыпанной камнями клетке у входа, должен успешно пройти испытание Реакции со СЛ 12, иначе он откатится на пять футов вперёд и свалится в пруд. Сам пруд глубиной всего пять футов, но в нём живут три злобных каймановых черепахи, каждая размером с тяжёлый щит. Хищные черепахи сразу же атакуют всякого, кто упал в воду.

КОБОЛЬДЫ (2)

КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 каждый («Бестиарий», стр. 157).

В ближнем бою: гвизарма +1 (1d6).

БОЛЬШИЕ ЗЛОБНЫЕ ЧЕРЕПАХИ (3)

КО ½

Опыт 200 каждая

Усиленная каймановая черепаха.

Нейтральное маленькое животное.

Иници.: +1; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 14 (+3 естественная броня, +1 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 7 (1d8+3).

Стойкость +5, **Реакция** +3, **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 10 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укус +3 (1d3-1).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; **Зона досягаемости:** 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, **Лвк:** 12, **Вын:** 17, **Инт:** 1, **Мдр:** 17, **Хар:** 10.

БМА: +0; **МБМ:** -1; **ЗБМ:** 8 (12 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Внимание +7, Плавание +7.

ОС: задержка дыхания, панцирь.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Панцирь (Экс): в качестве сопутствующего действия каймановая черепаха может втянуть голову и конечности в панцирь. Пока она находится в таком положении, черепаха не может двигаться или атаковать, но её бонус естественной брони увеличивается на 4.

Задержка дыхания (Экс): количество минут, в течение которых каймановая черепаха может не дышать, не рискуя захлебнуться, равно значению её Выносливости, умноженному на 6.

Б12. Оружейная

Путь к этой комнате закрывают деревянные ворота, которые можно открыть проверкой Механики со СЛ 14, ключом, который носит с собой вождь Роагаз, или грубой силой (твёрдость 5, прочность 10, СЛ ломания 13).

В этой сухой пещере собрано и аккуратно рассортировано по отдельным кучкам большое количество оружия.

Сокровища: в оружейной хранятся в основном доспехи и оружие небольшого размера: 12 копий, 120 пращных ядер, 4 пращи, 3 комплекта кожаных доспехов, 3 деревянных щита, 2 лука и искусно сделанный средний длинный меч из холодного железа (его заполучили давным-давно, но меч слишком велик для кобольдов).

Б13. Слепой провидец

У южной стены пещеры лежит груда шкур, на вершине которой устроено небольшое ложе.

Существо: на ложе отдыхает престарелый кобольд. Его зелёная чешуя побледнела, а глаза сейчас закрыты. Кобольда зовут Яккол (принципиальный злой старый кобольд, М, жрец 3), и он бывший жрец племени, служитель культа герцога преисподней Вапулы. Жрец остался не у дел, когда кобольды поклялись в верности дракону, зовущему себя владыкой Этепераксом. Яккол лежит при смерти — он беспомощен, и у него не подготовлено ни одного заклинания. И хотя некоторые члены племени испытывают симпатию к старому жрецу и до сих пор приносят ему еду или воду, по сути его оставили здесь умирать. Как только персонажи входят в пещеру, веки старого кобольда распахиваются и герои видят слепые глаза, скрытые молочной пеленой. Хриплым голосом он обращается к ним на всеобщем:

«Я чую, что здесь чужаки. Если мой нос не врёт, вы принесли разрушения, которые я предсказывал. Хорошо... хорошо. Я надеялся увидеть наше падение, прежде чем отправиться в загробный мир, но мне хватит и его звуков. Бойтесь великого чешуйчатого зверя, незнакомцы. Его речи кажутся разумными, но слова его — яд. А эти летучие мыши, те, кого он призывает из тьмы... они предвещают безумие и хаос... Мрачный владыка Этеперакс станет вашей гибелью — так же, как стал нашей».

Разговор словно вытягивает из кобольда последние силы, и после того как он произносит своё зловещее послание, жрец умирает.

Сокровища: Яккол сжимает в руках филактерию твёрдой веры.

Б14. Гнездо лютых крыс (КО 2)

Проход в эту пещеру загораживает простая деревянная баррикада — точно такая же, как те, что находятся в зоне **Б8**.

Высота этой тесной пещеры не более трёх футов. Кучи заплесневелой соломы заполняют её от пола до самого потолка.

Существа: это гнездо свирепых крыс особой породы, которую вывело племя Кровавой Клятвы. Они больше и злее, чем обычные свирепые крысы, но, к сожалению, куда хуже приручаются, так что кобольды решили на время запереть их здесь. Если персонажи загонят убегающих кобольдов глубже в пещеру, один из них может остановиться

у гнезда и выпустить трёх усиленных свирепых крыс, позволяя им свободно бродить по этому уровню подземелья.

ЛЮТЫЕ КРЫСЫ (3) КО ½

Опыт 200 каждая

Усиленная свирепая крыса («Бестиарий», стр. 164, 295).

ПЗ: 7 каждая.

Б15. Стрельба на меткость (КО 2)

Потолок в этом помещении повышается, достигая двенадцати футов. В полу вырыты две длинные ямы глубиной десять футов. Между ними проходит узкий и неудобный каменный гребень. По гребню можно перейти в другой конец пещеры, где в полу виднеется лаз диаметром пять футов. В него опущена верёвка с узлами.

Проверка Лазания со СЛ 15 требуется для того, чтобы безопасно спуститься в одну из этих ям или выбраться из неё. Лаз в северной части пещеры ведёт вниз, в зону Б16.

Существа: камни с дальней стороны восточной ямы заслоняют ответвление тоннеля. В пустотах между камнями шесть кобольдов устроили засаду и следят за всеми, кто решится пересечь комнату. Как только кобольды видят незваных гостей, они начинают палить по ним из пращей, используя отверстия между камнями как надёжное укрытие.

КОБОЛЬДЫ (6) КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 каждый («Бестиарий», стр. 157).

Б16. Спуск в глубины

Эту пустую пещеру ведёт лаз из зоны Б15.

Б17. Святилище Кровавой Клятвы (КО 3)

Потолок в центре этой пещеры достигает двенадцати футов в высоту. Посреди помещения восседает грубо вытесанный идол, украшенный жуткими лоскутами сушёных внутренностей.

Раньше здесь было святилище племени, посвящённое герцогу преисподней Вапуле. Кобольды забросили его, когда стали поклоняться дракону Этепераксу.

Существа: Чургри, жрица Вапулы из племени Вислозубов, что находится в нескольких днях пути на северо-запада, недавно прибыла в святилище Кровавой Клятвы. Она надеялась встретиться с Якколом, но, узнав, что старый жрец при смерти, Чургри взяла на себя обязанности местного жреца. Она пытается убедить кобольдов Кровавой Клятвы покинуть эту «грязную дыру и найти нормальное логово — такое, как у Вислозубов». Чургри пришла к выводу, что «Этеперакс» — плод воображения вождя Роагаза и он просто сошёл с ума. Её сопровождают два человеческих скелета, которые хозяин одолжил ей на время путешествия. Чургри использует их, чтобы занять персонажей игроков схваткой, пока сама она стоит в отдалении и творит заклинания.

ЧУРГРИ, ЖРИЦА ВАПУЛЫ КО 2

Опыт 600

Ж, кобольд, жрица Вапулы 3 («Бестиарий», стр. 157).

Принципиальный злой небольшой гуманоид (рептилоид).

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 11, врасплох 18 (+6 броня, +1 естественная броня, +1 размер).

ПЗ: 20 (3d8+3).

Стойкость +4, **Реакция** +2, **Воля** +6.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный боевой посох +4 (1d4).

Особые атаки: божественная сила (4 / день, негативная энергия, СЛ 12, 2d6).

Псевдозаклинания сферы (УЗ 3; концентрация +5):

Неограниченно — хранитель секретов.

5 / день — прикосновение зла (1 раунд).

Подготовленные заклинания жреца (УЗ 3;

концентрация +5):

2 — оружие трепета^{АР}, паралич (гуманоид) (СЛ 14),

призрачное оружие, чтение мыслей^{СФ} (СЛ 14).

1 — защита от добра^{СФ}, исцеление лёгких ранений (2).

0 (неограниченно) — благо, божественное

наставление, кровотечение (СЛ 12),

сопротивляемость.

^{СФ} заклинание сферы; **Сферы:** Зла, Знания.

ТАКТИКА

Во время боя: в первом раунде битвы Чургри творит заклинание *защита от добра*, после чего атакует заклинаниями издалека. Затем она накладывает на свой боевой посох заклинание *оружие трепета* и помогает в бою оставшимся скелетам. Когда враги окружают Чургри, она использует свою способность божественная сила.

Боевой дух: Чургри сражается до смерти.



ЧУРГРИ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬЖИИ

ГЛАВА 2
ПОМЕСТЬ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1
БЕЛЬЖИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 10, **Вын:** 10, **Инт:** 10, **Мдр:** 15, **Хар:** 13.

БМА: +2; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 11.

Черты: Боевая магия, Подчинение нежити.

Навыки: Внимание +4, Запугивание +3, Знание (религия) +5, Проницательность +7, Ремесло (капканщик) +2.

Языки: драконий.

ОС: пройдоха.

Боевое снаряжение: зелья исцеления лёгких

ранений [3]; **Прочее снаряжение:** кольчуга, плащ сопротивляемости +1, искусно сделанный боевой посох, золотой нечестивый символ Вапулы (стоимостью 100 эм), сумка с реагентами.

СКЕЛЕТЫ ЛЮДЕЙ (2)

КО ½

Опыт 135 каждый

ПЗ: 4 каждый («Бестиарий», стр. 243).

Б18. Пещера будущего (КО 3)

Северная половина пещеры представляет собой гладкую каменную чашу глубиной два фута, прикрытую листьями и мягкими птичьими перьями. В ней аккуратно уложены десятки чешуйчатых зеленоватых яиц кобольдов, каждое размером примерно с апельсин.

Существа: в этой большой пещере хранятся яйца — бесценное богатство, которое требует особого ухода и защиты. Два кобольда и один сларк охраняют и взращивают здесь свои маленькие сокровища. Этих кобольдов называют Хранителями будущего, и они единственные, кому подчиняется сларк. Заметив персонажей игроков, кобольды грозно шипят на них, вставая между нарушителями и кладкой яиц. Если персонажи понимают драконий, Хранители говорят, что в обмен на сохранность яиц они согласны рассказать персонажам об опасностях, с которыми им вскоре предстоит столкнуться (ловушка в зоне Б19). Эти стражи заботятся в первую очередь о продолжении рода и готовы пожертвовать вождем и всем остальным племенем ради защиты потомства. Если кто-то из группы ведёт себя угрожающе, Хранители и сларк яростно бросаются в бой и сражаются до смерти.

КОБОЛЬДЫ (2)

КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 каждый («Бестиарий», стр. 157).

СЛАРК

КО 2

Опыт 600

Нейтральный средний волшебный зверь.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, враспloh 13 (+3 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 17 (2d10+6).

Стойкость: +6, **Реакция:** +5, **Воля:** +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +4 (2d6+3).

Дистанционная: струя слизи +4 (дистанционная атака касанием).

Особые атаки: брюшной жир, слизистая оболочка.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 14, **Вын:** 17, **Инт:** 3, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: +2; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 16 [20 против вторжения, захвата, сбивания с ног и тарана].

Черты: Вторжение+д, Таран+д, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +16, Изворотливость +6, Лазание +14; **Модификаторы народа:** +4 к Изворотливости, +10 к Акробатике.

Языки: боггардский (говорить не может).

ОС: устойчивая поза.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Брюшной жир (Экс): на брюхе сларка выделяется скользкий жир, который даёт ему бонус +4 к проверкам Изворотливости, а также к ЗБМ против захвата. Раз в минуту сларк может повалиться на твёрдой поверхности (в качестве действия полного хода), чтобы покрыть жиром пол в радиусе 5 футов. Получившееся пятно на 10 минут превращает пол в пересечённую местность. Затем жир высыхает и становится мерзкой на вид коркой.

Слизистая оболочка (Экс): спина сларка покрыта толстым слоем подсохшей слизи и десятками наростов. В качестве основного действия сларк может выпустить из нароста струю слизи и провести ею дистанционную атаку касанием по любой цели в пределах 30 футов. Слизь быстро затвердевает до состояния холодной смолы и опутывает противника. Все враги, против которых сларк успешно применил таран или вторжение, автоматически покрываются этой слизью. Затвердевшую слизь можно убрать в качестве действия полного хода, однако это потребует проверки Силы со СЛ 15. Сларк может использовать эту способность неограниченно. Слизь сларка также даёт существу, которое ездит на нём, бонус +8 к проверкам Верховой езды для того, чтобы удержаться на нём, но -8 к проверкам Верховой езды, чтобы спешиться.

Устойчивая поза (Экс): сларк получает бонус +4 к ЗБМ против вторжения или тарана.

Б19. Пламенная защита (КО 3)

Ловушка: успешная проверка Внимания со СЛ 20 позволяет заметить, что стены, пол и потолок этого прохода покрыты тонким слоем масла. Там, где коридор загибается на запад, в нескольких местах натянута леска — любое существо, которое повернёт за угол, спровоцирует падение дюжины склянок с алхимическим огнём, спрятанных на потолке. Когда они упадут на пол, масло загорится и превратит весь коридор в трубу огня.

АЛХИМИЧЕСКОЕ ПЛАМЯ

КО 3

Опыт 600

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: касание; **Перезарядка:** вручную.

Действие: алхимическое пламя (2d6 урона огнём в первом раунде, 1d6 урона огнём в каждом следующем раунде в течение 10 раундов; испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое); несколько целей (все существа в коридоре).

Сокровища: если ловушка обезврежена, персонажи могут безопасно собрать 12 склянок алхимического огня.

Б20. Большой зал (КО 5)

Грубо высеченные ступени ведут в большую пещеру, на полу которой постелена свежая солома. По стенам развешаны кости множества разных существ, как животных, так и гуманоидов. Пара валунов разделяет пещеру

на две части, мешая разглядеть то, что находится во второй её половине.

Существа: в этой пещере проходят собрания племени, отсюда раздаёт приказы вождь Роагаз. Если ловушка в зоне Б19 активирована, вождь знает о приближении персонажей игроков и приказывает четырём своим телохранителям спрятаться за валунами, а сам выходит навстречу незваным гостям. Если же этого не произошло, стражи вполглаза следят за обстановкой из большей части комнаты, а вождь сидит за углом и полирует свою любимую коллекцию драконьей чешуи.

Когда Роагаз видит героев, он выпячивает грудь и надменно обращается к ним на всеобщем:

«Вы думаете, что можете безнаказанно бродить по логову Кровавой Клятвы? Я Роагаз, и я служу великому владыке Этепераксу! Своих подданных он награждает за верность и свирепость. Ваши кости мы добавим к тем, что висят на этих стенах, а наш великий владыка отведает вашей плоти!»

Четыре телохранителя вождя выходят навстречу группе, готовясь напасть, — Роагаз надеется, что, убив лучших воинов Бельхейма, он снова сможет добиться внимания Этеперакса.

РОАГАЗ

КО 4

Опыт 1200

М, кобольд, чародей 5 («Бестиарий», стр. 157). Принципиальный злой небольшой гуманоид (рептилоид).

Инициатива: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +7.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 13, врасплох 16 (+4 броня, +1 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 30 (5d6+10).

Стойкость: +3, **Реакция:** +4, **Воля:** +6.

Слабые стороны: светочувствительность.

Устойчивость: кислота 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +1 (1d3–2 / 19–20), укусы +1 (1d4–2).

Особые атаки: когти (2, 1d3–2, считаются волшебным оружием, 6 раундов / день).

Известные заклинания чародея (УЗ 5, концентрация +8):

2 (5 / день) — зеркальное отражение, кислотная стрела, устойчивость к стихии.

1 (7 / день) — волшебная стрела, ледяное

прикосновение (СЛ 14), магический доспех,

уменьшение гуманоида (СЛ 14), устрашение (СЛ 14).

0 (неограниченно) — всплеск кислоты, кровотечение (СЛ 13), сопротивляемость, ступор (СЛ 13), утомляющее касание (СЛ 13), чтение магических текстов.

Наследие: драконье (зелёный).

ТАКТИКА

Перед боем: Роагаз творит магический доспех.

Во время боя: Роагаз использует валуны как укрытие, пока его телохранители сражаются с персонажами игроков в ближнем бою. Он пытается как можно раньше применить жезл паутины, чтобы не все враги успели зайти в пещеру, после чего использует дистанционные заклинания, пока его не втянут в ближний бой. Когда больше ничего не остаётся, он творит зеркальное

отражение и двигается так, чтобы оказаться вне зоны досягаемости оружия и продолжить колдовать. Он использует плащ клыков, чтобы атаковать укусом в первые 5 раундов ближнего боя. Если вместе с персонажами игроков приходит Ночевостка, Роагаз впадает в ярость и приказывает своим охранникам атаковать исключительно её, пока предательница не умрёт.

Боевой дух: Роагаз сражается до смерти. Если персонажам удаётся захватить его живым, он раздражается тирадой о том, как велик владыка Этеперакс и какая мучительная смерть ждёт его врагов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, **Лвк:** 15, **Вын:** 12, **Инт:** 12, **Мдр:** 8, **Хар:** 16.

БМА: +2; **МБМ:** –1; **ЗБМ:** 11.

Черты: Боевая магия, Заклинания без реагентов, Улучшенная инициатива, Стальная воля.

Навыки: Внимание +7, Запугивание +9, Знание (магия) +7, Колдовство +7, Ремесло (капканщик) +9;

Модификаторы народа: +2 к Вниманию, +2 к Ремеслу (капканщик).

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: пройдоха, талант наследия (заклинания со стихийным аспектом, совпадающим со стихией наследия, наносят +1 урона за кость).

Боевое снаряжение: жезл паутины (5 зарядов), свитки блёсток (2); **Прочее снаряжение:** кинжал, ключ от оружейной (зона Б12), ключ от сундуков, плащ клыков^{UE}.

КОБОЛЬДЫ (4)

КО ¼

Опыт 100 каждый

ПЗ: 5 каждый («Бестиарий», стр. 157).

Сокровища: западная часть пещеры — личные покои Роагаза. Здесь есть большое мягкое ложе и два запёртых сундука, которые можно открыть проверкой Механики со СЛ 15 или ключом, который вождь держит при себе. В одном из сундуков лежат 1895 зм, а в другом — шесть крупных зелёных чешуек и одна чёрная побольше. Проверка Знания (природа) со СЛ 14 позволяет определить, что это чешуя дракона.



РОАГАЗ



ГЛАВА 2

ПОМЕСТЬЕ ВОЛШЕБНИКА

Как только персонажи разобрались с кобольдами, им нужно явиться с отчётом в особняк Девы. Если персонажи решили проблему нестандартным способом (например, оставили большую часть кобольдов в живых под командованием Ночехвостки), леди Ориджина выглядит озабоченной. Она отмечает, что, если кобольды не сдержат своё обещание, за последствия будут отвечать персонажи. Но если герои держатся уверенно (и развеивают её страхи проверкой Дипломатии со СЛ 15), она соглашается с их решением и выдаёт им полную награду.

Имя Этеперакс — одна из главных подсказок, доступных персонажам в логове кобольдов (хотя на данном этапе они могут ещё не осознавать всей её важности). Успешной проверкой Знания (история) со СЛ 18 достаточно, чтобы вспомнить: Этеперакс был великим драконом, которого более тысячи лет назад сразила основательница посёлка,

леди Тула Бельхейм (подробнее об истории посёлка см. на стр. 59–60). Если персонажей заинтересует этот факт, они могут узнать больше фрагментов истории, получив достаточно высокий результат при проверке Знания либо расспросив местных жителей.

Если по посёлку распространяется слух о том, что кобольды служат или даже поклоняются кому-то по имени Этеперакс, жители Бельхейма начинают нервничать. Все они знают старую легенду о том, как леди Тула сразила дракона. Теперь старожилы напоминают молодёжи, что того дракона звали Этеперакс, а в округе начинают поговаривать, что старый змей мог выжить. Хотя эти слухи заставляют баронессу нервничать, Ориджина верит, что проблемы с новым «владыкой Этепераксом» — существует он или нет — могут подождать, ведь пока персонажи разбирались с кобольдами, дело приняло новый оборот.



На следующий день после гибели Ханклея к его единственной оставшейся в живых родственнице, кузине из Янмасса, отправили почтового ворона. Сегодня утром от неё пришёл ответ — судя по всему, женщину не очень огорчила его смерть, и у наследницы нет никакого желания приезжать в Бельхейм, чтобы лично оформить права на поместье и прочее имущество. Поэтому она попросила баронессу устроить аукцион и продать на нём все владения и личные вещи Ханклея, а выручку (за вычетом расходов на аукцион) отправить ей. Это поставило баронессу в затруднительное положение — для учёта имущества работникам придётся войти в дом и исследовать комнаты, а это может представлять серьёзную опасность. Ханклей был затворником со скверным характером, и по посёлку бродили слухи о том, что его особняк защищают волшебные ловушки и чудовища. Судьба кобольда, сгоревшего на пороге его особняка, усилила страхи местных жителей.

Когда персонажи встречаются с баронессой после возвращения из логова кобольдов, Ориджина глубоко вздыхает и спрашивает группу, не хотят ли они ещё поработать на благо Бельхейма. В конце концов, осматривать закодированное поместье, искать необычные и волшебные предметы, попутно обезвреживая ловушки и сражаясь с чудовищными стражами, — это именно то, чем обычно занимаются искатели приключений. И хотя персонажам не разрешают забрать себе то, что они найдут в особняке, за эту работу баронесса обещает заплатить им 5 000 зм и уверяет, что они смогут поучаствовать в предстоящем аукционе. Если персонажи успешно проходят испытание Дипломатии со СЛ 22, она соглашается выдать им 1 000 зм авансом.

Если персонажи соглашаются, помощник баронессы составляет договор, в котором указан размер награды, а также условие: герои должны приложить все усилия, чтобы предметы внутри поместья остались целыми и невредимыми. Кузина Ханклея не указала срок выполнения своей просьбы, так что персонажи могут взяться за задание тогда, когда пожелают, и выполнить его с удобной им скоростью — однако эта скорость может повлиять на некоторые элементы приключения, например на зону В2.

В конце встречи баронесса вновь благодарит персонажей и выдаёт им награду за решение проблемы с кобольдами. После этого она желает им удачи в исследовании поместья Ханклея.

ПОМЕСТЬЕ ХАНКЛЕЯ

Бальтус Ханклей прожил в Бельхейме семь лет и за это время не завёл ни одного друга, так и оставшись для местных жителей чужаком. Всё своё время он посвящал астрономическим наблюдениям, изучению запретных книг и призыву существ из тех мест, которые стоило бы оставить в покое. Ханклей всегда очень ревностно относился к своей собственности, и никто из Бельхейма не был внутри поместья, кроме его слуг. Но с тех пор как обрушилась Ведьмина башня, слуги пропали. Волшебнику то и дело привозили какие-то тяжёлые ящики из разных районов Внутреннего моря, но эти посылки всегда принимали у дверей его слуги.

Задача группы — полностью исследовать поместье Ханклея и устранить все опасности, чтобы служащие баронессы могли составить опись имущества для аукциона. Выносить из поместья ценности нельзя — взамен баронесса Ориджина заплатит за работу, а если персонажи захотят купить предметы, найденные в особняке, то позже они смогут поучаствовать в аукционе. Герои также

должны оставить собственность Ханклея невредимой, насколько это возможно. Если они сумеют разузнать что-нибудь о странных или волшебных предметах, найденных внутри, то должны положить рядом с этими вещами записки, чтобы служащие могли прочесть их после того, как работа персонажей будет закончена.

Особняк Ханклея — самое новое здание в Бельхейме. Он сложен из тяжёлых каменных блоков толщиной в 2,5 фута. Каменщик Грегори Лентон, который работал над постройкой дома, рассказывает, что планировка здания очень простая, в нём нет никаких потайных дверей или комнат. Если после общения с персонажами он стал готов им помочь, Грегори может по памяти набросать для них общий план дома. Однако он ничего не знает о подвале — для его постройки волшебник нанимал рабочих со стороны.

Многие двери и предметы в особняке заперты на мистический замок (УЗ 9). Если не указано иное, на предмете с мистическим замком также есть замок обыкновенный — чтобы его вскрыть, не снимая мистического замка, требуется проверка Механики со СЛ 30. Амулет из зоны В2 полностью нейтрализует мистический замок, что уменьшает СЛ вскрытия замка до 20. Ключи от большинства запертых предметов хранятся в зоне В10.

Заметьте, что в некоторых описаниях предметов можно встретить отметку «лот» — это означает, что данное сокровище в итоге будет выставлено на аукцион (см. стр. 33, глава 3).

В1. Тело кобольда

Жуткие останки кобольда до сих пор лежат на пороге особняка. Его плоть серьёзно обгорела, а конечности скрючились от жара.

Вопреки опасениям, ловушка, убившая кобольда, когда тот пытался проникнуть в поместье, перезаряжается вручную и на данный момент не работает. Дверь заперта, и если персонажи не догадались взять ключ с тела Ханклея (см. зону А14), взломать замок можно успешной проверкой Механики со СЛ 30. Вскоре после того как персонажи выясняют, что ловушка на двери не работает, приходит местная гробовщица Калладастина Хонас, чтобы забрать тело.

В2. Роскошный холл (КО 3)

Пол в этой хорошо обставленной прихожей застелен парой дорогих ковров из Кадиры, у стен стоят мягкие кожаные диваны. На стенах развешаны два десятка картин в позолоченных рамах — портреты и пейзажи, все выполнены с изумительным вкусом. В северной части комнаты стоит большая птичья клетка. Деревянные двери в восточной и западной стенах открыты. В юго-западном углу находится изящная кованая винтовая лестница, которая ведёт на второй этаж и в подвал.

По винтовой лестнице можно подняться в зону В8 или спуститься в зону В12.

Ловушка: прямо за парадными дверями персонажей ждёт первая ловушка. Эта хитрая западня представляет собой яму глубиной 30 футов, которая проявляется спустя раунд после того, как нарушитель ступит на нужное место, и действует одну минуту. Ловушку можно обезвредить, повернув рычажок за портретом Ханклея на западной стене прихожей (проверка Внимания со СЛ 25).



Так как эта ловушка создана с помощью заклинания *создание ямы*, она не связана с подвалом особняка.

ВОЛШЕБНАЯ ЯМА

КО 3

Опыт 600

Тип: магическая; Внимание: СЛ 27; Механика: СЛ 27.

ЭФФЕКТЫ

Условие: касание (1 раунд после первого контакта с крышкой ямы); **Перезарядка:** вручную.

Действие: яма глубиной 30 футов (*создание ямы*; 3d6 урона от падения); испытание Реакции со СЛ 15, чтобы избежать; несколько целей (все цели в 10-футовом квадрате).

Лот «экзотические птицы». В клетке находятся пять певчих птиц, которые сейчас сходят с ума от голода и жажды. Эти экзотические птицы — невероятно редкие и шумные создания. Перед уходом Ханклея оставил им достаточно еды и воды, но если их не покормить и не напоить в течение одного дня после того как их нашли, птицы погибнут. Если персонажи пришли сюда значительно позже, чем через несколько дней после гибели Ханклея, птицы уже могут быть мертвы. Живые птицы все вместе стоят 200 зм.

Успешная проверка Внимания со СЛ 22 позволяет найти небольшой серебряный амулет, привязанный ниткой к лапе самой крупной птицы. Этот амулет излучает слабую магию преграждения — он служит волшебным ключом от нескольких мистических замков на контейнерах и дверях внутри особняка. Если при исследовании амулета обнаружением магии пройти проверку Колдовства

со СЛ 20, то можно определить, что он является ключом, но проверка не позволяет понять, что этот ключ отпирает.

В3. Кухня

В этой кухне есть всё необходимое для того, чтобы приготовить изысканные блюда.

В северо-восточном закутке за занавеской стоит пара коек и два сундука с дешёвыми замками (Механика со СЛ 12). В них сложены скромные пожитки Лайнуса и Сабы Экле, двух слуг Ханклея. Слуг здесь нет (см. зону Г1).

Лот «кухня»: в большом шкафу у юго-восточной стены хранятся столовое серебро и дорогая посуда Ханклея. В сумме они стоят 800 зм.

В4. Комната Матежика

Существо: это место — нечто среднее между спальней и гардеробной. Хотя дверь в комнату не заперта, так просто её не открыть. Последний оставшийся в живых слуга Ханклея **Матежик** (нейтральный, М, человек, простоял 2) забаррикадировался в этой комнате в ту ночь, когда погиб хозяин. Персонаж игрока может открыть дверь успешной проверкой Силы со СЛ 23 — она понадобится, чтобы отодвинуть шкаф, подпирающий дверь с другой стороны.

Матежик спрятался под кроватью и не отвечает на вопросы или стук в дверь. Когда персонажи проникают в комнату, им приходится потратить немало времени и усилий, чтобы успокоить и разговорить его, — эта задача требует проверки Дипломатии со СЛ 20. Узнав,

что Ханклей мёртв, испуганный слуга признаётся, что его хозяин не смог законным способом избавиться от Ведьминой башни и нанял кобольдов, чтобы те сделали подкоп. Плачущий Матежик также сообщает, что Ханклей по ходу своих исследований общался с множеством сомнительных личностей. По мнению слуги, эти исследования были «как-то связаны со звёздами».

Матежику и двум другим слугам, Лайнусу и Сабе, было запрещено ходить во многие комнаты дома. Если его попросить, Матежик может описать зоны B2–B8, B10 и B12–B13, но о других зонах ничего не знает. Матежик в курсе про амулет в клетке в зоне B2, но забудет о нём сказать, если персонажи не спросят о замках или ключах. Он также замечает, что в комнату хозяина (B10) разрешалось входить только в сопровождении самого Ханклея, однако он не представляет почему. Матежик знает о пещерах в зоне Г, однако не расскажет о них, если его не спросить об этом напрямую. Он путешествовал туда вместе с хозяином, но никогда не заходил в пещеры. Слуга не знает, где Лайнус и Саба, и утверждает, что после того как башня рухнула, а он забаррикадировался, они стучались в его комнату — Матежик не стал отвечать, и они оставили его в покое.

Успешная проверка Проницательности со СЛ 15 позволяет понять: Матежик что-то скрывает. Если персонаж пройдёт проверку Дипломатии со СЛ 24 или Запугивания со СЛ 12, Матежик признаётся в своих подозрениях о том, что другие слуги могли отправиться в тайную пещеру Ханклея к северу от посёлка, чтобы вынести оттуда всё ценное. Матежик не говорил об этом персонажам, потому что и сам думал раздобыть там что-нибудь подороже. Если персонажи используют при допросе Матежика Запугивание, он попытается убраться от них подальше, как только представится возможность. Его главное желание сейчас — собрать пожитки и уехать в родной Фалдамон. Матежик знает, где находятся пещеры Ханклея, и расскажет персонажам игроков, как туда попасть, если они об этом спросят, — но они ни при каких условиях не будут сопровождать группу ни в пещерах, ни в особняке.

Награда: если персонажи сумеют расспросить Матежика, дайте им 800 опыта. Если они также узнают от него местоположение пещеры Ханклея, увеличьте награду до 2000 опыта.

B5. Кладовая

В этом забитом вещами чулане нет ничего по-настоящему ценного.

B6. Гостиная

В северо-восточном углу гостиной находится огромный глобус Голариона, установленный на полированной стойке из красного дерева. По стенам развешены секстанты, астролябии и изображения неземных пейзажей.

Лот «гостиная»: устройства и принадлежности в этой комнате стоят 1 500 зм.

B7. Столовая

Посреди столовой стоит длинный дубовый стол в окружении дубовых же стульев, украшенных витиеватой резьбой. На каждой стене висит по большой картине в раме — все они изображают пустынные пейзажи.

Лот «столовая»: содержимое стоит 1 200 зм.

B8. Библиотека (КО 4)

В центре этой роскошно обставленной библиотеки стоят три высоких книжных шкафа, ориентированные с севера на юг. Ещё один шкаф, железный, находится в северо-восточном углу комнаты. В северо-западном углу возвышается чучело медведя гризли, злобно выставившее когти и клыки. Восточную стену украшают шестнадцать изображений планет в позолоченных рамах. Приставная лестница в западной части комнаты поднимается к люку в потолке.

Приставная лестница ведёт в обсерваторию (зона B11), а винтовая — в холл (зона B2).

Ловушка: в железном книжном шкафу хранятся самые ценные тома из коллекции Ханклея. На шкаф также наложено заклятие *мистический замок*, а в ручке установлена пружинная ловушка, выпускающая отравленную иглу.



МАТЕЖИК

ОТРАВЛЕННАЯ ИГЛА

КО 4

Опыт 1 200

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: касание (открытие дверцы шкафа);

Перезарядка: ремонт.

Действие: яд (яд пурпурного червя; испытание Стойкости со СЛ 24).

Лот «библиотека»: в железном книжном шкафу 16 ценных книг, 13 из которых — невероятно редкие трактаты по астрономии (по 100 зм за книгу). Остальные книги хранятся в деревянных шкафах — их более 600, и в сумме они стоят 800 зм.

Лоты «отдельные книги»: помимо указанных выше книг, в библиотеке хранятся: *книга длительного призыва*^{UE}, *книга мясного голема* и *книга войны*^{UE}.

B9. Кабинет (КО 5)

Дверь в эту комнату защищена *мистическим замком* и ловушкой в виде вопящего замка (см. ниже).

Два длинных стола из морёного дуба стоят у восточной стены этой комнаты — оба заставлены алхимическими реактивами. На столе у западной стены лежат письменные принадлежности, листы пергамента, чернила и несколько свитков. К северу от стола стоит большой сундук, запёртый на тяжёлый замок.

НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

СТЕНА СВЕТА

Школа: разрушение [свет]; **Круг:** друид 5, чародей / волшебник 5.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кусочек слюды).

Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ).

Эффект: стена света высотой 10 футов и длиной до 5 футов / 1 УЗ.

Длит.: 1 мин. / 1 УЗ.

Испытание: Стойкости ослабляет, см. текст.

Устойчивость к магии: да.

От этого заклинания вырастает неподвижная ослепляющая завеса белого света, перекрывающая линию видимости. Яркий свет распространяется во все стороны на расстояние до 60 футов. Оказавшееся рядом существо будет ослеплено до тех пор, пока находится в соседней клетке, и ещё на 1d4 раунда после. Если закрыть глаза или успешно пройти испытание Стойкости, можно отменить действие заклинания на один раунд. Если пройти через эту стену, даже с закрытыми глазами, автоматически ослепнешь. Существо с Теневого плана получает 1d4 отрицательных уровней каждый раунд, проведённый в пределах 5 футов от стены (испытание Стойкости отменяет эффект). За движение сквозь стену налагается штраф -4 к испытанию в этом раунде. Спустя 24 часа после получения отрицательных уровней пострадавший должен пройти новое испытание Стойкости за каждый отрицательный уровень. Каждое успешно пройденное испытание снимает один отрицательный уровень. Если испытание провалено, отрицательный уровень становится постоянным. Стену света можно сделать постоянной с помощью заклинания *постоянство* (минимальный УЗ 13, цена 11 000 зм).

Ловушки: эту комнату охраняют две ловушки: одна на двери, а другая на запертом сундуке.

Дверная ловушка срабатывает, как только кто-нибудь пытается открыть дверь без ключа (его можно найти в зоне В10), — раздаётся мучительно громкий крик, который заполняет комнату и наносит урон звуком тому, кто хотел открыть дверь. Сундук заперт на мистический замок и охраняется такой же вопящей ловушкой.

ВОПЯЩИЕ ЗАМКИ (2)

КО 3

Опыт 800 каждый

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 26; **Механика:** СЛ 26.

ЭФФЕКТЫ

Условие: касание; **Перезарядка:** нет.

Действие: эффект заклинания (*пронзительный вопль*^{УМ}; цель в ступоре на один раунд и получает 4d6 урона звуком; испытание Стойкости со СЛ 16 уменьшает урон вдвое и отменяет ступор).

Лот «набор зелий»: на восточных столах стоят пять склянок: два сосуда с маслом острого лезвия, зелье скрытого

мировоззрения, зелье защиты от стихии (кислота) и зелье защиты от стихии (огонь).

Лот «набор свитков»: на письменном столе четыре свитка с заклинаниями, которые Ханклей так и не успел добавить в свою книгу: свиток стены вокруг костра^{АРГ}, свиток мучительной деформации^{УМ}, свиток призрачного тумана^{УМ} и свиток магического круга против хаоса.

Но главный приз находится в запертом сундуке справа от стола. Внутри Ханклей хранит шесть книг заклинаний. Эта коллекция содержит все фокусы, а также несколько заклинаний более высокого круга — 25 заклинаний первого круга, 22 второго, 17 третьего, 13 четвёртого и 11 пятого круга.

Заполните эти книги теми заклинаниями, какими захотите. При этом в книге Ханклея, содержащей заклинания третьего круга, должна быть среди прочего копия заклинания *тайная страница*. На полях напротив этого заклинания написаны четыре слова: Эокс, Окурн, Каркоза и Доминион — и только слово «Доминион» не зачёркнуто. Это особое слово, необходимое, чтобы прочитать тайную страницу в зоне В10. Пятая книга, помимо других, содержит новое редкое заклинание *стена света* (см. врезку «Новое заклинание»). Все книги заклинаний в сумме стоят 19 800 зм.

В10. Хозяйская спальня (КО 5)

В этой богато обставленной спальне — три платяных шкафа, три высоких гардероба, кровать с балдахином, большой запёртый сундук в изножье кровати, письменный стол, стул, вычурная мраморная ванна и толстый ковёр из медвежьей шкуры.

Ловушка: Ханклей нечасто проявлял чувство юмора, но одна его шутка до сих пор ждёт своего ценителя в этой комнате — правда, тому, кто на неё нарвётся, будет уже не до смеха. Вся комната излучает среднюю магию воплощения, и как только кто-нибудь, кроме Ханклея, входит внутрь, со стороны медвежьей шкуры раздаётся низкий рёв. Проверка Знания (природа) со СЛ 14 позволяет определить, что рёв принадлежит медведю гризли.

Пока в комнате всё остаётся на своих местах, больше ничего не происходит, но как только персонажи сдвигают любой предмет, ловушка призывает гризли-бестию прямо над ковром. Зверь яростно сражается, пока его не уничтожат, — он преследует всякого, кто сбежит из спальни, и исчезает только после того, как все нарушители покинут особняк (или когда истечёт время его призыва — 9 раундов).

КОВЁР ПРИЗЫВА МЕДВЕДЯ

КО 5

Опыт 1 600

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 29; **Механика:** СЛ 29.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Перезарядка:** нет.

Действие: эффект заклинания (*призыв чудовища V* [медведь гризли [бестия]], УЗ 9).

Сокровища: сундук заполнен монетами и драгоценными камнями на сумму 3 200 зм. Они не будут выставлены на аукцион, а отправятся напрямую к кухне Ханклея, если, конечно, их не заберут персонажи. В верхнем ящике стола лежит связка ключей, которыми можно отпереть большинство замков в доме.

На прикроватной тумбочке валяется обрывок бумаги, на котором, как кажется, написаны похабные стишки.



На самом деле это список дел, замаскированный заклинанием *тайная страница*. В книге заклинаний Ханклея отмечен пароль для этого заклинания — «Доминион». Если произнести пароль, раскроется содержимое *тайной страницы*. Если персонажам удастся преодолеть маскировку, то настоящее содержание записки можно прочитать справа на этой странице.

Лот «спальня»: в шкафах и гардеробах хранятся богатые одежды на сумму 850 зм. На письменном столе лежит золотое кольцо с крупной чёрной жемчужиной — оно стоит 1350 зм.

В11. Обсерватория (КО 5)

Под стеклянным куполом высится огромный телескоп: он установлен на платформе над хитросплетением металлических деталей. Ниже стоит стул с наклонной спинкой, а у стула — масса разных педалей и рычагов, которые позволяют сидящему менять положение телескопа. Юго-восточный угол комнаты занимают столы, заваленные книгами и чертежами. Сквозь стеклянный купол видно небо, от простора которого захватывает дух.

Ханклея несколько лет мастерил этот телескоп и механизм наведения. Несмотря на то что сооружение телескопа — его величайшее достижение, этим прибором не пользовался никто, кроме его создателя.

Существо: по краю купола идёт выступ шириной в один фут. В юго-западной части этого выступа (вне поля зрения тех, кто поднимается сюда по лестнице) сидит фамильяр-гомункул Ханклея, сошедший с ума после смерти хозяина. Этого изменённого особым образом гомункула зовут Лодо. Из-за безумия, вызванного гибелью Ханклея, создание начало считать себя новым хозяином поместья. Гомункул похож на тучного младенца, однако от ребёнка его отличают загнутые бараньи рога, жёсткая кожа в пятнах грязи, острые почерневшие зубы и чёрные глаза без зрачков. Существо способно летать на четырёх кожистых крыльях, как у летучей мыши, но в момент, когда персонажи заходят внутрь, оно просто сидит на выступе у основания купола. Если его замечают, гомункул не двигается с места, лишь смотрит на персонажей со злобной ухмылкой. Если начать задавать ему вопросы, немой гомункул делает несколько быстрых и непонятных жестов. Успешная проверка Проницательности со СЛ 15 подскажет, что он предлагает кому-нибудь сесть в кресло управления телескопом. На кресле, конечно же, установлена ловушка.

ЛОДО

Опыт 800

КО 3

Уникальный гомункул («Бестиарий», стр. 70).

Нейтральная злая небольшая конструкция.

Иници.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +3.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 13 (+2 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 32 (4d10+10).

Стойкость +1, **Реакция** +2, **Воля** +2.

Невосприимчивость: особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 50 футов (хорошая манёвренность).

В ближнем бою: укус +6 (1d6+1 и яд), рога +6 (1d6+1).

Особые атаки: яд [СЛ 14].

Призвать дракона-обитателя, чтобы судить текст «Секретов спящей тьмы».

Оживить останки из Доминиона и поставить их охранять пещеру.

Починить петли на потайной двери в механическую мастерскую.

Ещё раз попытаться установить контакт с Доминионом с помощью ритуала из книги, пока не стдаи её Я.

Обсудить дату сноса с кобольдами, которых прислал Я.

ПАМЯТКА ДЛЯ ИГРОКОВ

ТАКТИКА

Во время боя: Лодо не просто считает персонажей игроков нарушителями, но ещё и подозревает, что именно они убили Ханклея. Он набрасывается на них, как только кто-нибудь активирует ловушку в кресле телескопа. Сделав символическую попытку использовать жезл удара молнии, гомункул слетает вниз, чтобы укусить нарушителей. Лодо преследует персонажей по всему особняку.

Боевой дух: Лодо сражается до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 13, **Вын:** —, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 7.

БМА: +4; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 15.

Черты: Атака в полёте, Эксперт (Использование магических устройств).

Навыки: Внимание +3, Использование магических устройств +3, Колдовство +2, Полёт +12.

Языки: всеобщий (не может говорить); телепатическая связь.

Боевое снаряжение: жезл удара молнии (5 зарядов).

Ловушка: гениальная система из педалей и рычагов, встроенная в кресло управления, позволяет поворачивать телескоп вместе с платформой на 360 градусов, чтобы увидеть любую часть неба. Также можно настраивать угол наклона телескопа и фокусное расстояние, менять высоту и угол наклона сиденья. От непрошенных гостей неудобное кресло из дерева и латуни защищено ловушкой — всякого, кто сядет в него, ударит мощным разрядом тока.

ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ КРЕСЛО

КО 3

Опыт 800

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 25.

ЭФФЕКТЫ

Условие: касание; **Перезарядка:** автоматическая (после задержки в один раунд).

Действие: электрошок (3d6 урона электричеством); испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое.

Лот «обсерватория»: помимо 50 редких звёздных карт, большинство из которых описывают подозрительно



пустые участки ночного неба, на столе стоят два дорогих переносных телескопа, изящная платиновая астролябия, а также шесть редких книг по астрономии, написанных исследователями из Талдора много лет назад. В сумме эти приспособления звездочёта стоят 5 000 зм.

V12. Подвальное хранилище

Три сообщающиеся комнаты забиты десятками ящиков и сундуков. Но в них лишь самые обыкновенные бытовые предметы — ничего особо ценного. Винтовая лестница ведёт наверх, в зону B2.

V13. Кладовые (КО 3)

Вдоль этого коридора расположены ещё три кладовые комнаты. Восточная комната — винный погреб, в котором собрано множество изысканных и редких вин со всего региона Внутреннего моря. В центральной кладовой хранится большой запас говядины, свинины, баранины, птицы и рыбы — всё это заморожено постоянным заклинанием *стена льда*, наложенным вдоль северной стены.

Ловушка: в западной кладовой Ханклей хранил запасы магических ингредиентов для заклинаний и исследований — дверь в эту кладовую охраняет ещё одна ловушка в виде вопящего замка.

ВОПЯЩИЙ ЗАМОК

Опыт 800

См. стр. 24.

Лот «кладовые»: содержимое первой и третьей кладовых в сумме стоит 2 500 зм.

V14. Демон в яме (КО 4)

Дверь в эту комнату сделана из толстого тёмного железа, на ней выведены магические знаки. Успешная проверка Знания (магия) со СЛ 18 позволяет установить, что эти

непонятные символы используются для того, чтобы удерживать внутри опасных призывных существ. Однако сама дверь не заперта.

В северной стене этой прихожей размером 10 на 10 футов установлены искусно расписанные ворота из яркого металла — они ведут в более просторное помещение, стены которого исписаны странными символами и рунами. На северной стене помещения буквами примерно в фут высотой выведено огромное слово.

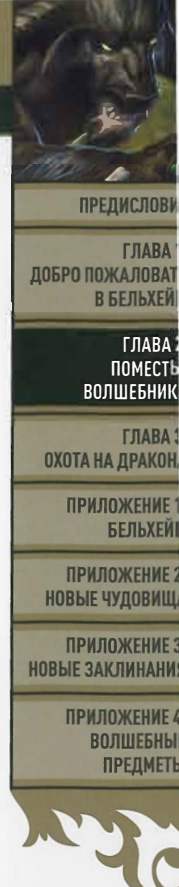
Ворота в основное помещение заперты (чтобы открыть, требуется проверка Механики со СЛ 25). Из рун на его стенах складываются воззвания к разным демонам, написанные на демоническом языке. Большое слово на северной стене (тоже на демоническом) звучит как КАТЕПОЛТЭНГУЛГИ. В восточной части комнаты находится яма. Её диаметр и глубина — десять футов.

Существо: единственный обитатель этого помещения — схир, а написанное на стене огромное слово — его имя. Как только демон слышит незваных гостей, он обращается к ним своим гортанным голосом. Демон говорит на всеобщем благодаря способности *полиглот*.

«Ну что, волшебник, снова пришёл позлорадствовать? И даже без своего обычного приветствия? Будешь играть в эту игру слишком часто, и однажды я с удовольствием отведаю твоих внутренностей».

Демон-схир Катеполтэнгулги заточён в круглой яме глубиной 10 футов в восточной части комнаты. Несколько месяцев тому назад Ханклей призвал это потустороннее существо, чтобы оно помогло ему в исследованиях, но, когда срок сделки подошёл к концу, волшебнику вздумалось оставить его в яме. Бальтус начертил на стене имя зверя, чтобы не забыть о мерах предосторожности: его нужно произносить всякий раз, когда проходишь через ворота. Если сделать это, все буквы ненадолго загорятся, а существо будет парализовано на один раунд. Если назвать имя второй раз, демон подвергнется воздействию *символа боли*. Произнеся имя в третий раз, можно вновь парализовать существо, на этот раз на пять раундов. Если персонажи выдадут себя и демон поймёт, что это не Ханклей, или если они не ответят на приветствие при входе в комнату, демон угладит в этом шанс для побега или для мести. Тогда схир попытается вылезти из ямы (Лазание со СЛ 15). Он сражается до смерти, вымещая свою злость на персонажах игроков, которых принимает за слуг Ханклей. Надписи на стенах не только позволяют ранить существо, но и не дают демону призвать своих союзников.

Имя демона произнести непросто, и если сделать это неправильно, защита волшебника не сработает. Говорящий персонаж должен пройти проверку Языкознания со СЛ 22, чтобы добиться правильного произношения. Или вы можете предложить сделать это самому игроку (Катеполтэнгулги).



КАТЕПОЛТЭНГУЛГИ

КО 4

Опыт 1200

Схир.

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (злой, хаотичный, экстрапланарный демон).

Иници.: +2; **Восприятие**: ночное зрение 60 футов, увидеть невидимое; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 12, врасплох 17 (+7 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 37 (5d10+10).

Стойкость +6, **Реакция** +3, **Воля** +3.

СУ: 5/добро или холодное железо; **Невосприимчивость**: болезнь, электричество, яд; **Устойчивость**: кислота 10, огонь 10, холод 10; **УкМ**: 15.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная алебарда +10 (1d10+4 / ×3 и болезни), рога +3 (1d6+1) или рога +8 (1d6+4).

Особые атаки: сокрушительная атака с разбега (рога, 3d6+4).

Псевдозаклинания (УЗ 6; концентрация +4):

Постоянные — полиглот, увидеть невидимое.

3 / день — защита от добра, мистический замок, поспешное отступление.

1 / день — призыв (2 круг, 1d3 схира с шансом 20%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк**: 14, **Вын**: 15, **Инт**: 8, **Мдр**: 5, **Хар**: 6.

БМА: +5; **МБМ**: +8; **ЗБМ**: 20.

Черты: Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (алебарда).

Навыки: Акробатика +10 (+18 при прыжках), Внимание +13, Выживание +2, Запугивание +6, Лазание +11;

Модификаторы народа: +8 к Акробатике при прыжках, +8 к Вниманию.

Языки: демонический; телепатия 100 футов, полиглот.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Зкс): схир постоянно грызёт кончики своей алебарды — из-за этого на лезвии накапливается зараза из грязной слюны демона. Любое существо, поражённое этой алебардой, должно успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 14, или оно подхватит серую оспу — ужасную болезнь, вызывающую слабость, серые пятна на коже и, возможно, кататонию. СЛ испытания зависит от Выносливости схира.

Серая оспа: алебарда — ранение; **Испытание**:

Стойкости со СЛ 14; **Скрытый период**: 1 день; **Частота**:

1 / день; **Действие**: 1d6 урона Силе; **Лечение**: 2 испытания подряд.

В15. Механическая мастерская

На полу этой комнаты лежат шесть каменных плит — на них разложены металлические инструменты, шестерни, пружины и другие детали для механизмов.

Ханклей интересовался механикой, и в этой мастерской он временами предавался своему увлечению. Хотя учёный не был профессионалом в этой области, за годы он сумел сконструировать не только гомункула Лодо, но и впечатляющие механизмы, которые управляют движением и поворотами телескопа в зоне В11. Проверка Знания (магия) со СЛ 15 во время исследования деталей и инструментов позволит подтвердить, что здесь собирали механические устройства.

Испытание Внимания со СЛ 20 поможет найти в восточной части комнаты потайную дверь — когда её открывают, петли жутко скрипят.

Лот «механическая мастерская»: инструменты и материалы, которые хранятся в этой лаборатории, стоят 2500 зм.

В16. Чертог призыва (КО 3)

Железные створки, ведущие в это помещение, приоткрыты, а комната за ними пуста. В ней находится лишь круг призыва из серебристого металла, вмонтированный в каменный пол. Здесь также стоит небольшой шаткий столик, на котором лежит тонкий журнал.

Существо: в этой комнате Ханклей призывал и допрашивал потусторонние существа при помощи заклинания низший потусторонний союзник. Обычно он просто узнавал от них необходимую для исследований информацию и расплачивался за это подходящими дарами, но время от времени волшебник использовал этих существ и для других целей. Последнее вызванное им существо всё ещё здесь: оно заперто внутри магического круга и не может выбраться. Это дьявол-обвинитель по имени Чирит. Дьявол не хотел рассказывать Ханклею о том, как при помощи магии надолго замаскировать книгу под другой предмет, и волшебник оставил его здесь в одиночестве, чтобы дьявол ещё раз обдумал, разумно ли его решение. Бальтус намеревался вернуться сюда и допросить его ещё раз, но погиб прежде, чем ему представилась такая возможность.

Дьявола беспокоит отсутствие Ханклея — обвинитель справедливо опасается, что волшебник мог его бросить или даже умереть. Он умоляет персонажей отправить его обратно в Преисподнюю. Всё, что нужно сделать, — это «разорвать круг», для этого достаточно положить на него какой-нибудь предмет. Однако если персонажи не пройдут проверку Дипломатии со СЛ 21 или Запугивания со СЛ 16, чтобы заставить дьявола сдержать обещание, то обманувший их обвинитель захочет и нападёт на персонажей, как только те выпустят его из круга. Он рад отыгаться за своё пленение, даже если персонажи и не были к нему причастны. Если его ПЗ опускаются ниже 5, Чирит бежит обратно в Преисподнюю, позволяя заклинанию низший потусторонний союзник отправить его назад.

ЧИРИТ

КО 3

Опыт 800

Дьявол-обвинитель (зевул).

Принципиальное злое небольшое потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иници.: +8; **Восприятие**: ночное зрение 60 футов; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 15, врасплох 13 (+2 естественная броня, +4 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 30 (4d10+8).

Стойкость +6, **Реакция** +10, **Воля** +3.

СУ: 5/добро или серебро; **Невосприимчивость**: огонь, яд; **Устойчивость**: кислота 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (безупречная манёвренность).

В ближнем бою: укус +5 (1d6, 1d6 урона кислотой и болезнью).

Псевдозаклинания (УЗ 8; концентрация +9):

Неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *невидимость* (только на себя).

3 / день — *масло, призыв стаи тварей, шёпот ветра*.

1 / день — *призыв* (3 круг, 1 зевул или 1d4 лемура с шансом 20%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, **Лвк:** 18, **Вын:** 14, **Инт:** 9, **Мдр:** 15, **Хар:** 12.

БМА: +4; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 17.

Черты: Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +8, Внимание +9, Знание (планы) +6, Полёт +21, Скрытность +15.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ОС: дьявольское око.

Болезнь (Экс): *Дьявольский жар*: укус — ранение;

Испытание: Стойкости со СЛ 14; *Скрытый период:*

1d4 дня; *Частота:* 1 / день; *Действие:* 1d4 урона Силе;

Лечение: 3 испытания подряд.

Дьявольское око (Св): зевул запоминает всё, что видит, и может передать свои видения другому существу. Поддерживая контакт с существом-добровольцем, он показывает ему события за последние 24 часа — или отдельные эпизоды, если захочет. Чтобы передать один час воспоминаний, зевулу требуется один раунд — «слушатель» получает их единым сообщением, без звуков и другой сенсорной информации. Зевул не может передать свои видения тому, кто на это не согласен, или использовать эту способность в качестве атаки, каким бы кошмарным событиям он ни стал свидетелем.

Лот «журнал призыва»: персонажи могут изучить журнал за полчаса. Он содержит пространные записи о внешности и поведении потусторонних существ, которых волшебник призывал в этом помещении, а также об услугах, которые те оказывали. Большую часть существ он призывал только для расспросов. Лишь обитателей этой комнаты, зон **В14** и **В17** держали здесь более длительное время. В журнале описано, что Ханклей собирался делать с двумя из них. Схира из зоны **В14** он изначально призывал, чтобы тот охранял его при встрече с кем-то по имени Барлау. Позже он вызвал шей в зоне **В17**, ошибочно полагая, что она может что-нибудь знать о Тёмной Завесе.

Другие призванные существа варьировались от дьяволов и демонов до азат и архонов. Ханклей изучал такие разные темы, как создание конструкций и гомункулов, история Бельхейма, волшебные предметы и заклинания, но главным предметом его расспросов была Тёмная Завеса. Вновь и вновь в его заметках упоминается неудачный вызов «агента Чёрного Доминиона». Ханклей призвал нужное существо, но был вынужден убить его, когда оно бросилось в атаку. Заметки указывают, что это произошло в его «укромной пещере». И хотя в журнале не сказано о том, что Ханклей оживил это существо в виде зомби, записи упоминают, что пещера расположена в миле к северу от Бельхейма. Всякий, кто заинтересован в вызове потусторонних существ, с готовностью отдаст за журнал 6000 зм — всё благодаря тому, что в нём указываются имена трёх дюжин таких существ и то, какие жертвы они предпочитают.

Награда: если персонажам удастся убедить Чирита вернуться в Преисподнюю, наградите их так, словно они победили его в бою. Если они узнают местоположение пещеры Ханклея, дайте им 800 опыта.

В17. Другой пленник (КО 5)

Стены этой комнаты покрыты магическими знаками. В северном крыле у восточной стены стоит деревянный стол, на нём разложены несколько предметов. Из прохода в южной стене льётся яркий свет.

Свечение на юге исходит от постоянной *стены света* (УЗ 9; см. врезку на стр. 24), которая идёт вдоль всего коридора. *Стена света* заканчивается перед небольшой камерой. В камеру ведут ворота из блестящего металла; высеченные на них странные символы излучают сильную магию преграждения.

Существо: в камере находится аморфное облако тени, глазу трудно распознать его форму. Это ещё одно экстрапланарное существо, призванное Ханклеем и помещённое сюда ради допроса, — существо из Теневого плана, известное как шей. Когда персонажи выходят из света, она понимает, что Ханклея среди её посетителей нет. Тогда шей принимает более гуманоидную форму и обращается к персонажам игроков.

«Ну, что на этот раз? Смертные, я вас не знаю. Вы слуги этого мелочного человека? Если нет, молю вас, освободите меня из этого несправедливого и возмутительного заключения. Помогите мне, и я вас награжу».

Это существо зовут Маффей. Её призвал сюда Ханклей для помощи в исследованиях — на тот момент Бальтус считал, что существует связь между Теневым планом и Тёмной Завесой. Когда Маффей посмеялась над его невежеством, волшебник пришёл в ярость и оставил её в плену в наказание за насмешку.

Пройдя проверку Дипломатии со СЛ 23 или открыв камеру (проверкой Механики со СЛ 30 или ключом из зоны **В10**), персонажи сумеют убедить Маффей, что они не союзники Ханклея. Она благодарит их за доброту, но объясняет, что одних лишь открытых врат недостаточно, чтобы выпустить её на свободу. Она уже получила три постоянных отрицательных уровня, столкнувшись со *стеной света*, и ещё один раунд воздействия этого заклинания легко может её убить. При этом из камеры невозможно выйти, не подойдя к стене ближе чем на 5 футов. Несчастная шей рассказывает персонажам способ потушить *стену света* — для этого нужно бросить в неё пригоршню особого волшебного порошка, — но тут же добавляет, что Ханклей похвастался ей, будто спрятал этот порошок где-то за пределами Бельхейма, в своей тайной пещере. Знание о том, где находится ключ к спасению, мучило шей (в этом и заключался план Ханклея), но теперь у неё появилась надежда — если персонажи смогут развезти *стену света*, шей обещает помочь им в будущем.

МАФФЕЙ

КО 5

Опыт 1600

Ж, шей, плут 2.

Нейтральное среднее потустороннее существо [экстрапланарный].

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 16, врасплох 13 [+2 броня, +6 Лвк, +1 щит].

ПЗ: 42 (6 КЗ; 4d10+2d8+26–15).

Стойкость +5, **Реакция** +8, **Воля** +4; +1 против ловушек.

Защитные способности: аморфный, расплывчатость, уклонение.

Слабые стороны: отрицательные уровни.

ПРЕДИСЛОВИЕ
ГЛАВА 1: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ
ГЛАВА 2: ПОМЕСТЬ ВОЛШЕБНИКА
ГЛАВА 3: ОХОТА НА ДРАКОНА
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: БЕЛЬХЕЙМ
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ ЧУДОВИЩА
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 скимитар +7 (1d6+6 / 18–20 и 1d6 урона холодом), +1 короткий меч +6 (1d6+3 / 19–20 и 1d6 урона холодом).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

Псевдозаклинания (УЗ 1; концентрация +5):

Постоянное — *расплывчатость*.

Неограниченно — *низшее теневое разрушение* (СЛ 17).

ТАКТИКА

Во время боя: Маффей предпочитает сражаться в ближнем бою ради атак исподтишка. Во врагов, находящихся в отдалении, она метает *волшебные стрелы* и *опалюющие лучи* при помощи *низшего теневого разрушения*.

Боевой дух: Маффей покидает бой, когда у неё остаётся меньше 10 ПЗ. Однако если она сдружилась с персонажем, участвующим в бою, Маффей остаётся и сражается до смерти, чтобы защитить его.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 24, **Вын:** 18, **Инт:** 19, **Мдр:** 17, **Хар:** 19.

БМА: +5; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 24.

Черты: Парное оружие, Парное парирование, Уверенное владение оружием (скимитар), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +13, Внимание +9, Запугивание +10, Знание (магия) +10, Знание (планы) +10, Лазание +9, Ловкость рук +13, Маскировка +10, Механика +13, Проницательность +9, Скрытность +13 (+23 при низком уровне освещённости и в темноте).

Языки: акло, всеобщий, шей.

ОС: воровской приём (боевой приём), поиск ловушек +1.

Снаряжение: кожаный доспех, +1 короткий меч, +1 скимитар.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Отрицательные уровни: на данный момент у Маффей три постоянных отрицательных уровня из-за того, что она провалила испытание Стойкости для их снятия. Сами отрицательные уровни она получила, когда Ханклей демонстрировал ей действие своего заклинания *стена света*. В итоге она получает штраф –3 к своей ЗБМ и ко всем проверкам характеристик, боевых манёвров, навыков, атаки и ко всем испытаниям. К тому же максимальное значение её ПЗ уменьшено на 15, а УЗ для псевдозаклинаний уменьшен на 3. Все эти штрафы уже учтены в её параметрах.

Низшее теневое разрушение (Св): это псевдозаклинание работает так же, как заклинание *теневое разрушение*, но создаёт иллюзорные версии заклинаний школы разрушения из списка чародея или волшебника до 2 круга включительно. Это псевдозаклинание эквивалентно заклинанию 3 круга.

Сокровища: на столе лежат волшебное оружие и редкий кожаный доспех Маффей (с виду он похож на облегающий полный латный доспех, но работает как обычный кожаный доспех). Это её личные вещи, они не являются частью обстановки поместья; возвращение их владельце не нарушит условий договора с баронессой.

Развитие: персонажи могут убрать *стену света* и спасти Маффей, если используют немного порошка

тмы из зоны ГЗ или рассеют заклинание. Несмотря на то что Ханклей использовал при создании стены *свиток постоянства* с более высоким УЗ, это заклинание, как и обычное, уязвимо к *рассеиванию магии*. Персонажи могут обойти заклинание и вытащить Маффей из камеры с помощью *двери в пространстве* или попросту пробить отверстие в северной стене. Независимо от того, каким способом персонажи освобождают Маффей, она им очень благодарна. Если персонажи берут себе её снаряжение, она просит его вернуть. Если они соглашаются, она вызывается сопровождать их и помогать в предстоящих битвах; если же нет, она неохотно разрешает им оставить снаряжение себе, а сама выбирается наружу и отправляется на поиски способа вернуться домой.



Если Маффей присоединяется к группе в качестве спутника, она предпочитает не взаимодействовать с жителями Бельхейма, объясняя, что понимает их так же плохо, как и они её. Зато она сопровождает персонажей вне посёлка и участвует в сражениях на их стороне — в частности, поможет им обследовать пещеру Ханклея или победить дракона в последней главе приключения. Конечно, если персонажам удастся снять с неё хотя бы часть отрицательных уровней (например, с помощью *свитка восстановления*, который можно приобрести в Доме Абара в Бельхейме; см. стр. 60 и 61), шей станет куда более смертоносным союзником. Если вы не хотите, чтобы Маффей присоединилась к персонажам, вместо этого она может отдать им любое из своего оружия в награду за освобождение и отправиться искать способ вернуться домой.

Награда: если персонажи сумеют спасти Маффей, они получают 2 400 опыта. Если они снимут все постоянные отрицательные уровни Маффей, дайте им ещё 2 400 опыта.

ПЕЩЕРА ХАНКЛЕЯ

С тех пор как Ханклея узнал, что «господин Барлау» на самом деле дракон, его всё чаще мучали подозрения, что старый знакомый решит предать его или забрать желаемые книги силой. Поместье волшебника было хорошо защищено от грабителей, но не от дракона, поэтому Ханклея решил спрятать свои самые ценные сокровища в тайнике. Для этого он нашёл укромную пещеру к северу от Бельхейма, в несколько сотнях футов от старой дороги Деви. Со временем Ханклея собирался усилить охранные чары и маскировку и превратить эту пещеру в настоящую тайную крепость, подходящую для его сомнительных занятий (таких как призыв злых потусторонних существ), однако волшебник погиб до того, как ему удалось воплотить в жизнь свои планы.

Персонажи могут узнать о пещере Ханклея и её местоположении из нескольких источников. Это приключение предполагает, что либо им расскажет об этом Матейик в зоне B4, либо они прочитают журнал Ханклея в зоне B16. Если персонажи знают, что пещера существует, но не знают где, расспросив местных жителей, они могут выяснить, что окрестные лесистые холмы изрыты пещерами. Если персонажи уточнят, какие именно пещеры интересовали Ханклея, то проверка Дипломатии со СЛ 20 позволит им узнать следующее: кто-то из местных припоминает, что пару раз видел, как Ханклея шёл по старой дороге Деви. Это довольно странно, учитывая, что волшебника редко встречали за пределами посёлка, к тому же он определённо направлялся туда с какой-то целью. Если персонажи пройдут по этой дороге, то на них нападёт стая волков — эти звери недавно перебрались в зону Г1 рядом с пещерой Ханклея.

Учтите, что приключение может продолжаться и без посещения пещер, но при этом персонажи не получат сокровища и опыт и не узнают некоторые детали истории. В главе 3 дракон предъявит свой ультиматум на аукционе вне зависимости от того, будут ли там представлены те предметы, которые он ищет. Если персонажи так и не узнают о существовании тайной пещеры, то небольшой подсказкой, способной подстегнуть поиски, может стать латунный ключ, найденный на теле Ханклея, — в поместье волшебника нет ни одного замка, который бы он отпирал.

Г1. Стая волков (КО 5)

Когда персонажи идут по дороге Деви, неподалёку от пещеры Ханклея они видят стаю кружащих в небе канюков.

Птицы отмечают место, где встретили свою смерть двое слуг волшебника, Лайнус и Саба. Их загрызли те же волки, что недавно утащили овцу с фермы Абрассас. Если персонажи знают о пещере Ханклея, то после увиденного понимают, что они у цели.

Тела двух сбежавших слуг Ханклея лежат на берегу небольшого озера, что вытекает из пещеры в основании 30-футового холма. Оба тела обглоданы дикими животными — от них остались лишь обрывки одежды и несколько разбросанных костей.

Существа: убийцы где-то неподалёку, и они не слишком рады тем, кто нарушает их трапезу. Волчья стая, состоящая из одного свирепого и двух обычных волков, несколько месяцев бродила по окрестностям Бельхейма и случайно набрела на двух слуг. С тех пор они осели в этой области и сделали её своей территорией. Но волки чувствуют нечто странное в этой пещере, поэтому они не будут преследовать жертву под её сводами. Вместо этого они кружат рядом со входом, взвизгивая, воя и скуля от страха. Всякий верный зверь или фамилляр, который путешествует с персонажами игроков, также начинает нервничать перед входом в пещеру, но, в отличие от диких волков, следует за хозяевами внутрь.

Свирепый волк сражается до смерти, но после его смерти остальные волки убегают, стоит лишь их ранить.

СВИРЕПЫЙ ВОЛК

КО 3

Опыт 800

ПЗ: 37 («Бестиарий», стр. 48).

Волки (2)

КО 1

Опыт 400 каждый

ПЗ: 13 каждый («Бестиарий», стр. 48).

Г2. Вход в пещеру

Глубина озера у входа в пещеру даже посередине не превышает четырёх футов, а текущий через неё ручей не глубже одного фута. От его поверхности до потолка остаётся ещё шесть футов. Источник, что питает ручей, находится в нише в западной части пещеры. На северо-запад уходит тоннель, становящийся уже с каждым шагом.

Чем глубже персонажи заходят в пещеру, тем теплее воздух. Всякий, кто успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 15, может услышать странный скрежет и шипение из зоны Г3 — эти звуки издаёт запёртое внутри существо.

Г3. Тайная пещера (КО 5)

Неглубокий ручей заканчивается у входа в большую пещеру. Воздух внутри тёплый, почти горячий. В дальней части помещения стоят четыре сундука. В десяти футах от пола начинается потолок, усеянный сталактитами, точно шипами.

Ханклея изменил микроклимат в этой пещере так, чтобы здесь было сухо и удобно хранить сокровища. Из-за этого вся пещера излучает слабую магию превращения.

Существо: при помощи ритуала, найденного в одной из своих самых редких книг, Ханклея провёл опасный трюк — вызвал для допроса чудовище из Чёрного Доминиона. Книга называется «Секреты спящей тьмы», а в руки к волшебнику попал один из разведчиков Доминиона — не-талыгу. Но разведчик был не в настроении

общаться. Ханклею пришлось убить чудовище, пока оно его не уничтожило. Однако волшебнику жалко было терять такой ценный источник информации о таинственном Доминионе, и он решил сократить потери: оживил не-тальгу в качестве зомби и поставил его охранять сокровищницу. Ханклей планировал расширить пещеры, добавить ловушки и охранников, но сейчас зомби — единственный защитник этого места.

ЗОМБИ НЕ-ТАЛЬГУ

КО 5

Опыт 1600

Нейтральная злая крупная нежить.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** 0.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 12 (+3 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 66 (12d8+12).

Стойкость +4, **Реакция** +6, **Воля** +8.

СУ 5/режущее; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

Слабые стороны: шаткая походка.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 40 футов (безупречная манёвренность).

В ближнем бою: укусы +16 (1d8+12).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ТАКТИКА

Во время боя: зомби приказано убивать всех, кроме Ханклея, но он не преследует врагов, вышедших за пределы помещения.

Боевой дух: зомби сражается до тех пор, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: +9; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 30 (нельзя сбить с ног).

Черты: Живучесть.

Навыки: Полёт +8.

Сокровища: у восточной стены пещеры стоят четыре запёртых железных сундука. На три сундука поменьше наложено заклинание *мистический замок* (Механика со СЛ 30). Их можно открыть ключами из зоны В10. В этих сундуках находятся 11 300 мм, 7 200 см, 1 800 зм и 60 пм. Все они разложены в небольшие мешочки, по 100 монет в каждом. Эти монеты передадут кухне Ханклея, если сообщить о них баронессе.

Четвёртый сундук в два раза больше, чем остальные. Он сделан с большим изяществом и вкусом. Из-за его огромного веса Ханклею не удалось перенести этот сундук самостоятельно, и несколько месяцев назад волшебник приказал сделать это своим слугам. Сундук запёрт, и на него наложен *мистический замок* — чтобы взломать его, необходима проверка Механики со СЛ 40 (СЛ 30 без *мистического замка*). Этот сундук можно отпереть латунным ключом, найденным у Ханклея в зоне А14. Ханклей так и не успел защитить сундук ловушкой. Снять *мистический замок* поможет амулет из зоны В2.

В большом сундуке хранятся величайшие сокровища Ханклея. На изысканной шкатулке из сумеречного дерева лежат четыре упаковки усиленного порошка тьмы^{UE} (этот порошок работает так, как указано в конце этой книги), плюс, помимо прочего, способен потушить стену света в зоне Г17 и свиток постоянства (УЗ 12) в мифральном тубусе для свитков — сам тубус стоит

300 зм. Шкатулка из сумеречного дерева стоит 250 зм и содержит пять книг. Четыре из них — редкие античные трактаты по астрономии, написанные на древнем осирани; каждый стоит 1 000 зм. Пятая книга является потрёпанным изданием под названием «Секреты спящей тьмы». Именно эти пять книг (и особенно пятую) Этеперакс долгое время пытался выкупить у Ханклея.

«Секреты спящей тьмы» — это очень старый массивный фолиант из нескольких сотен страниц, переплетённый в чёрную кожу. Утверждают, что это перевод куда более древнего произведения, но автор оригинала неизвестен. Книга написана от руки на языке акло и содержит подробные схемы звёздного неба, а также карты странных далёких миров. Помимо карт, на её страницах можно найти потрясающие изображения жутких чудовищ и чужих богов. К сожалению, во многих местах страницы и даже целые куски древнего текста неразборчивы или полностью отсутствуют. Чтобы прочесть и понять книгу, нужно не только знать акло, но и провести годы за её изучением.

Персонаж получает общее представление о книге, если потратит 48 часов на её изучение, а после пройдёт проверку Языкознания со СЛ 30. Тот, кому это удаётся, может использовать книгу как справочный материал при проверках Знания, связанных с Тёмной Завесой, что даёт бонус +6 к этим проверкам и позволяет совершать их без изучения навыка. В тексте также скрыто множество странных заклинаний и оккультных ритуалов, таких как тот, с помощью которого Ханклей вызвал не-тальгу из Чёрного Доминиона. На расшифровку этих заклинаний и ритуалов уйдёт много месяцев — это не предусмотрено рамками данного приключения. Поскольку книга далеко не в идеальном состоянии, за неё дадут только часть обычной цены — но даже при этом она стоит 11 000 зм.

Награда: если персонажи передают баронессе все ценности из этой зоны, они получают 1 200 опыта за честность. Если же они решают оставить сокровище себе, то не получают дополнительного опыта — сокровище само по себе является наградой.

ЗАВЕРШЕНИЕ КОНТРАКТА

Когда персонажи возвращаются в посёлок и сообщают о своих находках баронессе (неважно, исследовали они пещеру Ханклея или нет), леди Ориджина благодарит их за работу и выдаёт обещанную награду в 5 000 зм. Более того, она настолько рада решению этой проблемы, что предлагает: если персонажи захотят принять участие в аукционе, Ориджина оплатит половину стоимости всего, что они выкупят (но не более 7 500 зм). Это позволит персонажам игрокам, если они того захотят, делать более крупные ставки.

После этого небольшая армия служащих отправляется в ставший безопасным, как они надеются, особняк составлять опись имущества Ханклея и готовить его к предстоящему аукциону. Сам аукцион пройдёт примерно через месяц. За это время баронесса разослёт приглашения на предстоящее событие торговцам, волшебникам и учёным по всему Талдору, а слух об аукционе дойдёт и до иностранцев. При желании персонажи могут использовать этот месяц для того, чтобы отдохнуть и чем-нибудь заняться в свободное от приключений время (подробнее см. *Pathfinder RPG Ultimate Campaign*). Или же они могут вернуться к необязательным заданиям в Бельхейме либо отправиться в другое небольшое приключение.



ГЛАВА 3

ОХОТА НА ДРАКОНА

Эта часть приключения начинается с аукциона в поместье Ханклея. Торги назначены на Клятводень и проходят на открытом воздухе, в амфитеатре, который носит название Бельхеймский зал собраний. Несмотря на большое число приглашений, разосланных баронессой, в день аукциона в посёлок прибывает лишь несколько потенциальных покупателей: из-за удалённости Бельхейма и малоизвестности Ханклея аукцион собрал куда меньше желающих, чем рассчитывали организаторы. Некоторые состоятельные особы не смогли приехать в посёлок лично и прислали своих представителей: из Керса прибыла троица одетых в белое калитократов; две личности в чёрных одеяниях (их пол неизвестен) представляют Торговый консорциум Махето; ворчливый полуорк по имени господин Пикетс является посланником герцогини Селфины Телегонской из Кассомира; а безмянного покупателя с севера представляет шатен в красной фетровой шляпе с большим синим пером. Этот человек называет себя Клаузером, но на самом деле это пропавший житель Бельхейма — друид Азмур Келл,

который использует шляпу тысячи лиц, чтобы его не узнали. Азмур вынужден служить дракону Этепераксу, поскольку тот взял его беременную жену Риму в заложницы. Этеперакс приказал друиду отправиться на аукцион и выкупить определённые предметы. Присутствие Азмура — это последняя попытка дракона завладеть книгами, не выдавая себя.

Аукцион открыт для всех желающих, и жители Бельхейма в основном пришли сюда из любопытства — лишь у немногих хватит средств на дорогие лоты. Персонажам игроков оставили почётное место в переднем ряду вне зависимости от того, хотят они участвовать в торгах или нет. Серьёзные покупатели, включая местных жителей, таких как семейство Адрас, сэр Пелле Бенхови, Арнхольд Деви, специалистка по истории Бельхейма Басси и Суэрло Грейхэндс (он хочет заполучить чучело гризли), сидят в первых двух рядах у сцены, а зрители занимают оставшиеся места. На аукционе присутствует и баронесса, она сидит рядом со своим сыном Арнхольдом, но в торгах не участвует. Вы можете использовать вложенную в эту книгу схему

амфитеатра, чтобы игроки сами выбрали себе места, а после заполнить остальные подходящими участниками и наблюдателями так, как сочтёте нужным.

Напомните группе, что в качестве благодарности баронесса предложила оплатить за них половину стоимости всех лотов, которые они выиграют на предстоящем аукционе, на сумму до 7 500 зм.

АУКЦИОН

Если персонажи не передали на аукцион редкие книги из зоны Г3, то перед началом аукциона они замечают, как расстроенный Клаузер спорит с аукционистом Чоском Грелленом. Клаузер настаивает, что баронесса выставила на аукцион явно не всё имущество Ханклея.

Он вновь и вновь просит разрешения лично поговорить с ней об отсутствующих предметах. В конце концов Чоску удаётся немного успокоить Клаузера: он обещает, что баронесса встретится с ним после торгов.

В таблице перечислены 20 лотов аукциона, и Чоск быстро переходит от одного к другому — если персонажи не делают ставки, описывайте торги лишь вкратце. Если персонажи не вмешиваются, то лоты уходят за указанные ниже победные ставки, а покупателем становится первый участник, отмеченный в графе заинтересованных (если у покупателя нет конкурентов, он выкупает предмет за начальную ставку). Заметьте, что, если какой-либо из этих лотов был использован, украден или уничтожен

персонажами игроков, следует уменьшить его цену или снять с аукциона.

Каждый раз, когда вы объявляете новый лот и начинаете торги, спрашивайте персонажей, хотят ли они участвовать. Если да, перейдите к следующим шагам, чтобы выявить победителя.

Шаг 1: Чоск называет соответствующий лот и объявляет начальную цену.

Шаг 2: посмотрите, кто, помимо персонажей игроков, хочет приобрести этот предмет. Отметьте для себя СЛ проверяющих для того, чтобы перебить его ставку.

Шаг 3: заинтересованный персонаж игрока делает ставку первым, при этом все ставки должны быть кратны начальной цене. Персонаж один раз проходит проверку Блефа или Запугивания. За каждую минимальную ставку, которую он прибавляет к начальной цене, персонаж получает бонус +2 к проверке. Например, если персонаж предлагает за экзотических птиц 100 зм, то получает бонус +2 к проверке; если 150 зм — бонус +4. Помощь товарищу при этих бросках невозможна. Всякий претендент, чья СЛ равна или меньше результата проверки, отказывается от лота. Если ставка игрока равна или выше

указанной победной ставки, все персонажи ведущего тут же сдаются. Если среди персонажей ведущего остались соперники, перейдите к шагу 4; если нет, перейдите к шагу 5.

Шаг 4: соперники делают свои ставки, повышая текущую цену на величину начальной ставки. Персонаж снова может сделать ставку — перейдите к шагу 3, если он решит продолжить.



ЧОСК ГРЕЛЛЕН

ПРЕДМЕТЫ, ВЫСТАВЛЕННЫЕ НА АУКЦИОН

Номер лота	Описание	Начальная ставка	Победная ставка	Заинтересованные участники (СЛ, чтобы перебить ставку)
1	Экзотические птицы	50 зм	200 зм	Сэр Пелле (СЛ 15)
2	Кухня	100 зм	800 зм	Пикетс (СЛ 20), М. Адрас (СЛ 20)
3	Гостиная	300 зм	1 500 зм	А. Деви (СЛ 18), Клаузер
4	Столовая	200 зм	1 200 зм	Пикетс (СЛ 20), М. Адрас (СЛ 20)
5	Библиотека	400 зм	2 400 зм	ТКМ¹ (СЛ 22), Басси (СЛ 15), Клаузер
6	Чучело гризли	60 зм	300 зм	Суэрло Грейхэндс (СЛ 15)
7	Книга длительного призыва	550 зм	2 750 зм	Калистократы (СЛ 25)
8	Книга мясного голема	2 000 зм	8 000 зм	ТКМ¹ (СЛ 22)
9	Книга войны	1 500 зм	7 500 зм	Калистократы (СЛ 25)
10	Набор зелий²	660 зм	3 300 зм	Басси (СЛ 15)
11	Набор свитков³	255 зм	1 275 зм	Басси (СЛ 15)
12	Книги заклинаний Ханклея	4 000 зм	20 000 зм	Калистократы (СЛ 25), ТКМ¹ (СЛ 22)
13	Спальня	440 зм	2 200 зм	ТКМ¹ (СЛ 22)
14	Обсерватория	1 000 зм	5 000 зм	Калистократы (СЛ 25), Пикетс (СЛ 20), Клаузер
15	Кладовые	500 зм	2 500 зм	А. Деви (СЛ 18), Басси (СЛ 15)
16	Механическая мастерская	1 000 зм	5 000 зм	Калистократы (СЛ 25), Пикетс (СЛ 20), ТКМ¹ (СЛ 22)
17	Журнал призыва	1 000 зм	6 000 зм	Калистократы (СЛ 25), ТКМ¹ (СЛ 22), Клаузер
18	Редкие книги⁴	1 100 зм	11 000 зм	Калистократы (СЛ 25), Пикетс (СЛ 20), Клаузер
19	Порошок тьмы	600 зм	2 400 зм	Калистократы (СЛ 25), Басси (СЛ 15)
20	Мифральный тубус⁵	300 зм	1 800 зм	Калистократы (СЛ 25), ТКМ¹ (СЛ 22)

1. Торговый консорциум Махето.

2. Лот состоит из пяти зелий, найденных в зоне В9.

3. Лот состоит из четырёх свитков, найденных в зоне В9.

4. Лот включает шкатулку из сумеречного дерева и все книги, найденные в зоне Г3.

5. Лот включает свиток постоянства, найденный в зоне Г3.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

Шаг 5: как только персонаж игрока перебивает ставки других участников или выставляет цену выше победной, он выигрывает лот и обязан заплатить за него финальную цену. Переходите к следующему лоту.

Невезение Клаузера: в таблице не указана СЛ Клаузера — он не может выиграть ни один лот! После того как он упускает лот 18 (или последний лот, который его интересовал, если лота 18 не было на аукционе), Клаузер резко встаёт и громко, чтобы все слышали, заявляет: «Ну ладно! Я должен немедленно доложить об этом своему нанимателю. Ставлю на то, что этот день будет долгим!» Затем он стремительно выходит из амфитеатра, оставляя за собой лишь неловкое молчание.

После небольшой паузы Басси произносит: «Подозреваю, это не последняя его ставка». Её замечание разряжает обстановку и вызывает смех в толпе. Аукцион продолжается.

Награда: если персонажам удастся выиграть хотя бы один лот, они получают 800 опыта. Если персонажи выигрывают лот за половину от победной ставки или меньше, выдайте им дополнительно 800 опыта.

НАПАДЕНИЕ ИЗ ТЬМЫ

Уже перед закатом на торги выставляются последний лот — сам особняк Ханклея и земельный участок. Мероприятие несколько затянулось, поэтому Чоск делает перерыв на несколько минут, чтобы слуги зажгли фонари в амфитеатре. Наконец открываются последние торги с начальной ставкой в 2 500 зм. Когда участники начинают делать ставки, пусть персонажи игроков выполняют проверку Внимания. Тот, кто выбросил больше, первым замечает тёмный силуэт, летящий высоко в небе. А несколько мгновений спустя начинается настоящее безумие.

Существа: зелёный дракон Этеперакс прятался в лесу к северу от Бельхейма, с нетерпением ожидая возвращения Клаузера с обещанными вещами. Когда его слуга пришёл с пустыми руками, Этеперакс удержался от убийства друида — вместо этого он решил выместить разочарование и гнев на Бельхейме, отправив в атаку на посёлок две волны своих чудовищных слуг.

Первая волна (КО 5): первая волна состоит из гриотов — гуманоидов из тёмных уголков космоса, напоминающих по виду летучих мышей. Этеперакс заручился поддержкой большой группы этих существ и теперь надеется, что их ужасающий чужеродный облик посеет панику в посёлке. Его желание исполняется: когда гриоты спускаются с небес на сцену амфитеатра, люди в панике разбегаются от этих «демонов». До тех пор пока не вмешаются герои, каждый раунд гриоты убивают по 1d4–1 жителей посёлка. Если их не остановить, они улетают спустя минуту после начала погрома. В случае если персонажи бросаются в атаку, гриоты сосредотачивают всё внимание на новых врагах и сражаются с ними до тех пор, пока не погибнут.

ГРИОТЫ (4)

Опыт 400 каждый

ПЗ: 13 каждый (см. стр. 62).

Вторая волна (КО 6): когда гриоты повержены или улетели, у всех появляется пара минут на передышку.

Служители Абадара занимаются ранеными. Если персонажи убили гриотов, некоторые из этих жрецов подходят поблагодарить героев и исцеляют их раны магией, за несколько раундов восстанавливая их здоровье до максимума.

Но гнев Этеперакса ещё не утих. Через несколько минут в окрестностях раздаётся оглушающий рык. Существо побольше спускается с небес и приземляется на крышу одного из подсобных помещений у сцены амфитеатра. Это чешуйчатое крылатое создание похоже на рептилию, из пасти оно выпускает дым и пламя. И хотя оставшийся народ в панике вопит: «Дракон!», это всего лишь один из питомцев Этеперакса — усиленный огненный дрейк. Дрейк снова рычит, а после нападает на персонажей игроков. Он сражается до смерти.

Если персонажи не сражались с гриотами, дрейк атакует толпу, убивая 1d4 жителей за раунд в течение одной минуты, а потом улетает прочь. В этот момент персонажи тоже могут вмешаться и напасть на дрейка.

УСИЛЕННЫЙ ОГНЕННЫЙ ДРЕЙК КО 6

Опыт 2400

Хаотичный злой крупный дракон (огненный).

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +12.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 12, врасплох 19 (+10 естественная броня, +3 Лвк, –1 размер).

ПЗ: 69 (6d12+30).

Стойкость +10, **Реакция** +8, **Воля** +8.

Невосприимчивость: огонь, паралич, сон.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (средняя манёвренность).

В ближнем бою: укус +12 (2d6+7 и 1d6 урона огнём), удар хвостом +7 (1d6+3).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: огненное дыхание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 17, **Вын:** 20, **Инт:** 13, **Мдр:** 16, **Хар:** 14.

БМА: +6; **МБМ:** +14; **ЗБМ:** 27.

Черты: Атака в полёте, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Вниманье +12, Выживание +12, Запугивание +11, Полёт +10, Скрытность +8.

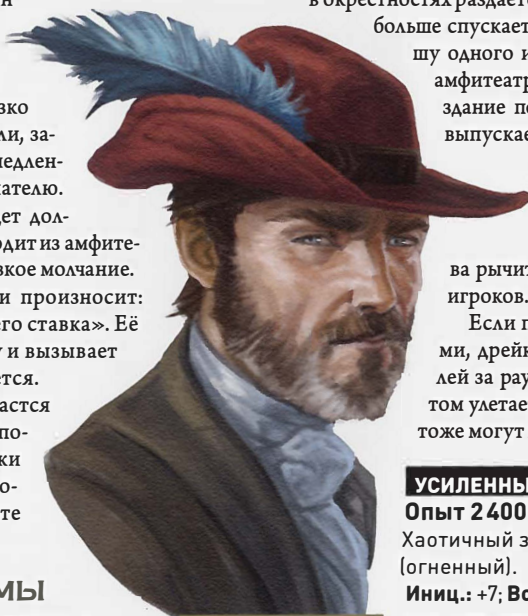
Языки: драконий.

ОС: прилив скорости.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Огненное дыхание (Св): огненный дрейк способен в качестве основного действия выдохнуть пламя, которое взрывается, как **огненный шар**. Эта атака имеет максимальную дальность 180 футов и наносит 5d6 урона огнём (испытание Реакции со СЛ 18 уменьшает урон вдвое) всем существам в облаке радиусом 20 футов. После этого огненный дрейк не может использовать эту способность вновь в течение 1d6 раундов. СЛ испытания зависит от Выносливости огненного дрейка.

Прилив скорости (Экс): три раза в день в качестве быстрого действия огненный дрейк может воззвать



КЛАУЗЕР

к своему драконьему наследию, чтобы стать сильнее и быстрее, получая таким образом дополнительное сопутствующее действие в этот раунд.

Награда: если погибнет меньше шести местных жителей, персонажи получают 800 опыта. Если никто из жителей не погибнет, дайте им ещё 800 опыта.

УЛЬТИМАТУМ ДРАКОНА

Когда огненный дрейк повержен, баронесса и её сын подходят к персонажам игроков, чтобы поблагодарить их за помощь — или отчитать за то, что стояли в стороне, пока гибли жители Бельхейма, если те ничего не сделали. Прежде чем герои успевают ответить, в ночи раздаётся громовой рёв. Выжившие в ужасе смотрят на восток — там нечто громадное взбирается на крышу дома Ото Барра. Это гигантский чёрный дракон, но чешуя его истрепалась и посерела, глаза ослепли, а сквозь разорванную кожу проглядывают мускулы. Исходящий от него запах гниения почти непереносим.

«Я Этеперакс, владыка Драконьей топи, и вы исчерпали моё терпение. При жизни волшебник Ханклея дал мне множество обещаний, в том числе — отдать пять редких фолиантов. Я пытался приобрести их законным путём, но мой представитель Клаузер подвёл меня. Моё великодушие подходит к концу.

Теперь я желаю получить не только „Секреты спящей тьмы“ и другие книги, но ещё и компенсацию. Принесите мне 776 000 золотых монет — по 2000 золотых за каждого жителя той помойной ямы, что вы называете домом.

Я даю вам две недели на то, чтобы доставить всё это монастырю Святой Каериксы на краю Драконьей топи.

Никому не разрешается покидать Бельхейм — мои слуги будут следить за окрестностями, и всякий, кто отважится выйти за его пределы, пожалеет об этом. Только тем, кто будет избран доставить выкуп, позволено выйти из посёлка, и только в сторону Драконьей топи.

Если вы осмелитесь перечить мне или не исполните мою волю, я превращу ваш крохотный Бельхейм в руины и убью всех его обитателей, вплоть до последнего младенца».

Сказав это, дракон взмывает ввысь, творит заклинание и исчезает — судя по всему, телепортируется. Мгновение стоит тишина, а потом начинается паника, оставшиеся в живых бросаются по домам.

ПРАВДА О ДРАКОНЕ

Проверка Знания (магия или религия) со СЛ 15 позволяет узнать в существе чёрного дракона (судя по размерам, великого змея), породившегося в форме нежити. Но ни местные жители, ни персонажи не знают, что это лишь уловка Этеперакса. После того как Клаузер сообщил о своей неудаче ждавшему за посёлком дракону, Этеперакс использовал *посох иллюзии* и сотворил *обманку*. Став невидимым, он перебрался на крышу особняка Ханклея и вновь использовал *посох*. В этот раз он сотворил *устойчивый образ* восставшего из мёртвых и наблюдающего за амфитеатром дракона Этеперакса. Всё это дракон сделал, чтобы отставать на три шага впереди всех своих противников.

Любой игрок, который вслух объявит, что это иллюзия, или начнёт задавать вопросы, пока дракон озвучивает свой ультиматум, может пройти испытание Воли со СЛ 18, чтобы распознать наваждение. Какие бы действия ни принимали персонажи, образ договорит свою речь до конца,

СТЕКЛО ПУСТОТЫ

Гриоты носят оружие из странного прозрачного материала, который называется стеклом пустоты. Этот материал твёрд как сталь, но создан из кристаллов, которым стекольщики в неизведанных мирах придают желаемую форму. Стекло пустоты взаимодействует с разумом существа, усиливая его защиту от чтения мыслей и ментальных атак. Любой доспех, который делается из металла, можно создать и из стекла пустоты. Лёгкая броня из стекла пустоты даёт бонус +1 (сопротивляемость) ко всем испытаниям против воздействующей на разум магии. Этот бонус увеличивается до +2 для средней брони и до +3 для тяжёлой брони из стекла пустоты. Гриоты нечасто носят броню из этого материала, другое дело — оружие. Эти существа (а может, и другие странные создания с похожими психическими способностями) при попадании оружием по цели могут проводить через него мощные импульсы псионной энергии (см. стр. 63). В руках любого существа колющее и режущее оружие из стекла пустоты наносит дополнительно 1 урон при попадании — дробящее оружие не получает бонуса к урону.

Стекло пустоты имеет прочность 30 на дюйм толщины и твёрдость 10. Фунт сырого, необработанного стекла пустоты стоит 100 зм.

Тип предмета из стекла пустоты	Модификатор цены предмета
Лёгкая броня	+1 000 зм
Средняя броня	+2 000 зм
Тяжёлая броня	+4 500 зм
Режущее/колющее оружие	+1 000 зм

так что любая атака по дракону или попытка прервать его также дают возможность пройти это испытание.

Этеперакс заставляет свою иллюзию «телепортироваться», поскольку зона её действия недостаточно велика, чтобы просто улететь, но любой персонаж игрока, который попытается определить заклинание во время сотворения (Колдовство со СЛ 15), поймёт, что дракон произнёс просто невнятный набор звуков.

На ваше усмотрение персонажи могут раскрыть обман и другими способами (например, использовать *обнаружение магии* и понять, что дракон излучает ауру иллюзии, или успешно сотворить на него *рассеивание магии*).

Награда: если персонажи определяют, что Этеперакс был иллюзией, они получают 1 200 опыта.

СПРАВИТЬ ДРАКОНА

Из-за появления дракона окончание торгов отложено на неопределённый срок. баронесса Ориджина просит героев и нескольких жителей посёлка, которым она доверяет, пройти вместе с ней в её усадьбу. Эти жители — шериф Бенхови, хозяйка местной конюшни и бывшая искательница приключений Лезара Доджион, жрица Абадара Юпафения Таргас, а также историк Басси.

Встреча проходит в уютной столовой усадьбы Деви. Не теряя времени, баронесса спрашивает Юпафению, сколько денег можно собрать со всех жителей Бельхейма. Её

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

ответ — примерно 20 000 золотых — не удивляет баронессу. Даже если за каждый лот аукциона сразу заплатят всю сумму, они не соберут и 100 000 зм, так что жители Бельхейма никак не смогут отдать дракону 776 000 зм.

Баронесса предлагает всем участникам встречи высказать свои соображения. Шериф Бенхови бурчит, что если они отправят дракону «несколько этих бездельников шелинитов», чтобы те его развлекали, то, может быть, он и снизит выкуп, — это предложение вызывает лишь удивление и насмешки остальных собравшихся. Расстроенный этим шериф предлагает послать в более крупные (но отдалённые) посёлки и несколько почтовых воронов с просьбой о помощи. Лезара настаивает, что посёлок нужно эвакуировать. Юпафения предлагает отправить посла для переговоров с драконом, чтобы договориться о выплате по частям. Но ни одно из этих предложений не принимается собранием единогласно. Так что, если эту мысль не выскажут персонажи игроков, в итоге Басси спрашивает: «А может, просто убьём его?»

Взгляд баронессы Ориджини становится жёстким. Она некоторое время смотрит на свои сложенные руки, а потом поднимает глаза вверх, на героев, и обращается к ним напрямую.

«Я не могу предложить столько денег, чтобы убедить вас согласиться на эту смертельно опасную миссию. Однако я обязана спросить: сразите ли вы этого дракона ради блага Бельхейма? Если у вас получится, я возведу вас в рыцари Талдора. Если не справитесь, наш родной Бельхейм и все его жители погибнут. Что скажете?»

Если персонажи ещё не до конца поняли или даже не подозревают о том, что дракон может быть не тем, кем кажется, то Басси намекает им на подобную вероятность.

«Я уже много лет живу на свете и точно знаю одну вещь: неопытные иллюзионисты очень стараются поразить зрение и слух зрителей, но часто забывают про детали. Я была там. Я видела дракона. Я слышала его речь и его рёв.

Но я не слышала его дыхания. Я не слышала, как когти царапают камень. Я не чувствовала дуновения ветра, когда он развернул свои крылья. Несомненно, с кем бы или с чем бы мы ни столкнулись — оно обладает удивительной силой. Даже если это была всего лишь иллюзия, за ней стоит могущественная магия.

Кто его знает, может быть, это и правда дракон — такое объяснение сходится с тем, что вы узнали от кобольдов. Но Этеперакс — древнее имя, и кости первого Этеперакса должны до сих пор лежать где-то в Драконьей топи, обвивая гробницу Тулы Бельхейм. Если вы сможете подтвердить, что кости нетронуты, всем станет очевидно, что существо, которое мы видели сегодня, не было восставшим из мёртвых Этепераксом».

Когда персонажи соглашаются выступить против дракона, все присутствующие с облегчением благодарят их и обещают подарки, которые помогут им в этом деле.

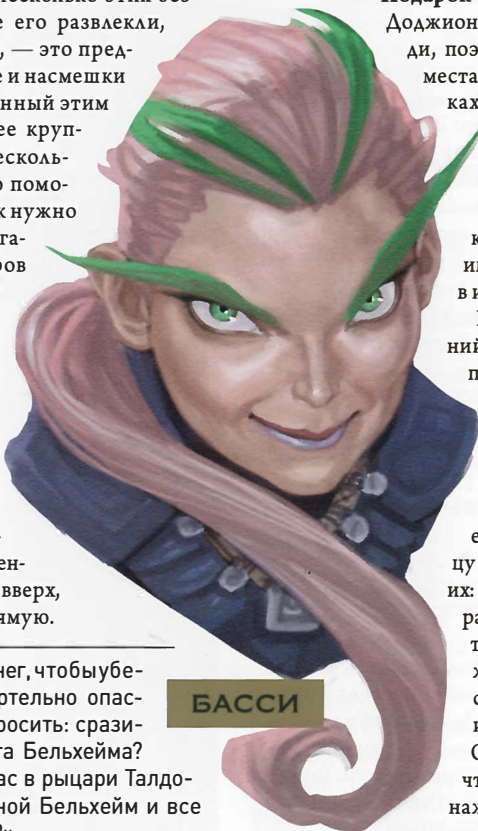
Подарок баронессы: на время задания баронесса разрешает персонажам использовать все волшебные предметы, которые были выставлены на аукцион.

Подарок шерифа: лишь слегка поворчав для приличия, шериф передаёт персонажам игроков своё *кольцо защиты* +2. Они могут использовать его до конца приключения.

Подарок рыцаря: для постаревшей Лезары Доджион дни походов остались далеко позади, поэтому она не представляет лучшего места для своего *языка пламени*, чем в руках героев. Если нужно, вы можете изменить тип оружия на более подходящий персонажам.

Подарок жрицы: Юпафения Таргас говорит персонажам игроков, что Дом Абадара предоставит им любые услуги заклинателей, какие в их силах.

Подарок барда: Бассидарит им древний латунный ключ — леди Тула лично передала его прабабушке Басси более тысячи лет назад. Леди Тула также просила оказать ей странную услугу: «Берегите этот ключ, пока вновь не возникнет нужда в охотниках на драконов». Басси сообщает героям, что ключ отпирает гробницу Тулы Бельхейм, но предупреждает их: с тех пор как в гробницу последний раз входили, прошли столетия. Внутри они, без сомнения, встретят стражу и ловушки, которые не пропустят никого, кроме самых праведных из героев, истинных драконоборцев. Однако те волшебные сокровища, что хранятся внутри, помогут персонажам в предстоящем бою.



БАССИ

ПУТЬ В ДРАКОНЬЮ ТОПЬ

В своём ультиматуме Этеперакс упоминал, что выкуп должен быть доставлен в монастырь Святой Каериксы. Проверка Знания (краеведение) со СЛ 15 позволяет понять, что так называется древний монастырь Ирори, расположенный на другом краю Драконьей топи. Любой в посёлке подтвердит это. Кратчайший путь к разрушенному монастырю — по Старой Карверной дороге. Если персонажи пожелают исследовать гробницу Тулы, до неё можно дойти по южному берегу реки Эскандер, через холмы в дальней части Драконьей топи. Если пожелают, персонажи могут приобрести грубую карту Драконьей топи, на которую нанесены гробница и разрушенный монастырь.

Дракон верен своему слову: всякая попытка покинуть посёлок быстро привлекает внимание его слуг. Гриоты и несколько огненных дрейков патрулируют окрестности днём и ночью. Они нападут на всякого, кто попытается выйти за пределы территории, изображённой на карте окрестностей Бельхейма (см. карту на внутренней стороне обложки). Персонажи могут попробовать выбраться из посёлка скрытно, но этот вариант недоступен для большей части жителей Бельхейма. Вы можете рассказать о том, как некоторые гости посёлка (например, калистократы) пытались покинуть его, но позже вернулись обратно — они были тяжело ранены и рассказывали ужасные истории о том, как на них напали.

Пока персонажи не покидают окрестности, они автоматически избегают нападения врага. Но при этом вы всё равно должны дважды в день совершать проверку

на встречу с бродящими по округе чудовищами — с вероятностью 20% персонажи игроков встретят 1d4+2 гриотов или одного огненного дрейка. Вы также можете воспользоваться таблицей случайных сцен «Болото» на стр. 326 «Бестиария», чтобы определить, на кого наткнётся группа по дороге. Если в результате броска вы получите КО 7 или выше, перебрасывайте кости.

ГРОБНИЦА ТУЛЫ

Хотя путешествие к гробнице Тулы необязательно, приключение предполагает, что персонажи выделяют время на исследование этого древнего места и поиски могучего оружия. В гробнице нет света, и всё здесь покрывает толстый слой пыли. Гробницу захватил обезумевший муж Тулы Артурик, вернувшийся в мир живых в качестве духа. Его разгневанный дух испортил всё вокруг, превратив в нежить других покойников, захороненных рядом. Пока дух не побеждён, окрестности наполняют странные звуки — царапанье, приглушённый шёпот и еле слышное шарканье.

Учтите, что это приключение даёт игрокам необычно много сокровищ, особенно в этом разделе. Значительная часть сокровищ специально предназначена для того, чтобы одолеть зелёного дракона.

Д1. Драконы кости (КО 5)

Даже спустя сотни лет после гибели дракона вид его костей повергает в трепет. Скелет отчасти погрузился в трясину, но на поверхности осталось ещё достаточно, чтобы полностью опоясывать низкий земляной курган. С одной стороны кургана видна каменная дверь с единственной грубо сделанной замочной скважиной.

Это и есть останки первого дракона Этеперакса, чёрного великого змея.

Дверь в гробницу заперта на невероятно сложный замок (проверка Механики со СЛ 40), но его можно открыть ключом, который дала Басси. За дверью находится небольшое помещение глубиной 5 футов, в полу которого есть шахта, спускающаяся в зону Д2, диаметром 5 футов и глубиной 30 футов. Стены шахты неровные, и для передвижения персонажи должны пройти проверку Лазания со СЛ 20.

Существо: много лет назад драконий череп стал домом для новой напасти — многозубого бормотуна. Бормотун ждёт, когда персонажи окажутся в 10 футах от черепа или попытаются открыть дверь в гробницу, и тогда начинает бормотать и выползает наружу.

МНОГОЗУБЫЙ БОРМОТУН

Опыт 1600

КО 5

ПЗ: 46 («Бестиарий», стр. 194).

Д2. Гробница детей (КО 4)

В этом овальном помещении две большие ниши, в каждой из которых находится по два маленьких каменных саркофага. Вход в помещение — через шахту в восточном её конце, над мраморной статуей вставшего на дыбы боевого коня.

Всякий, кто спустится по шахте из зоны Д1, может с лёгкостью попасть вниз, используя статую коня в качестве лестницы.

В западной стене есть потайная дверь (проверка Внимания со СЛ 20). В комнате за ней ничего нет, кроме винтовой лестницы, ведущей ещё ниже, в зону Д3.

Существа: в трёх саркофагах лежат тела погибших детей Тулы, а внутри четвёртого героев ждёт ужасное зрелище — скелет ребёнка с лошадиным черепом вместо головы. Это жалкое создание зовётся «шепчущим за стеной» — оно ожило через столетия после смерти из-за воздействия на гробницу беспокойного духа. Способность шепчущего за стеной, аура плача, действует и за пределами саркофага, но сам он не может покинуть своё ложе без чужой помощи. Если саркофаг открыть, шепчущий тут же атакует.

ШЕПЧУЩИЙ ЗА СТЕНОЙ

КО 4

Опыт 1200

Нейтральная злая небольшая нежить.

Иници. +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +12.

Аура: аура плача (10 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 16, врасплох 14 (+3 естественная броня, +4 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 45 (6d8+18).

Стойкость +5, **Реакция** +6, **Воля** +8.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укус +9 (1d4–1 и кража дыхания), атака касанием +4 (кража голоса).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, **Лвк:** 19, **Вын:** —, **Инт:** 14, **Мдр:** 16, **Хар:** 17.

БМА: +4; **БМ:** +2; **ЗБМ:** 17.

Черты: Уклонение, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Блеф +9, **Внимание** +12, **Знание (история)** +8, **Знание (краеведение)** +8, **Лазание** +8, **Скрытность** +17.

Языки: всеобщий (и любые 2d4 языка, полученные от жертв).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура плача (Св). Все голоса, которые были украдены шепчущим за стеной, парят вокруг него в форме невидимой, но слышимой ауры, которая напоминает жуткий детский плач, пение и всхлипы. Любое живое существо, которое оказывается в этой области, теряет преимущества от всех воздействующих на него выступлений барда и получает штраф –1 ко всем проверкам атаки, урона и испытаниям Воли. Шепчущий за стеной может подавить или восстановить свою ауру в качестве свободного действия. Эта аура — звуковой эффект, воздействующий на разум.

Кража голоса (Св). Существо, по которому шепчущий за стеной попал атакой касанием, должно пройти испытание Воли со СЛ 16, или оно на один час теряет способность к речи. В это время существо не может говорить, творить заклинания со словесными компонентами, использовать выступления барда со звуковыми компонентами или иные способности, требующие наличия речи. Если шепчущий за стеной украл чей-то голос, он получает возможность идеально копировать его. Способность действует даже после того, как к жертве вернётся речь. Когда шепчущий за стеной использует голос жертвы, он может говорить на всех языках, которые она знает. Те, кто знаком с голосом жертвы, могут пройти проверку Проницательности против Блефа шепчущего за стеной, чтобы раскрыть подмену. СЛ испытания зависит от Харизмы шепчущего за стеной.

ПРЕДСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

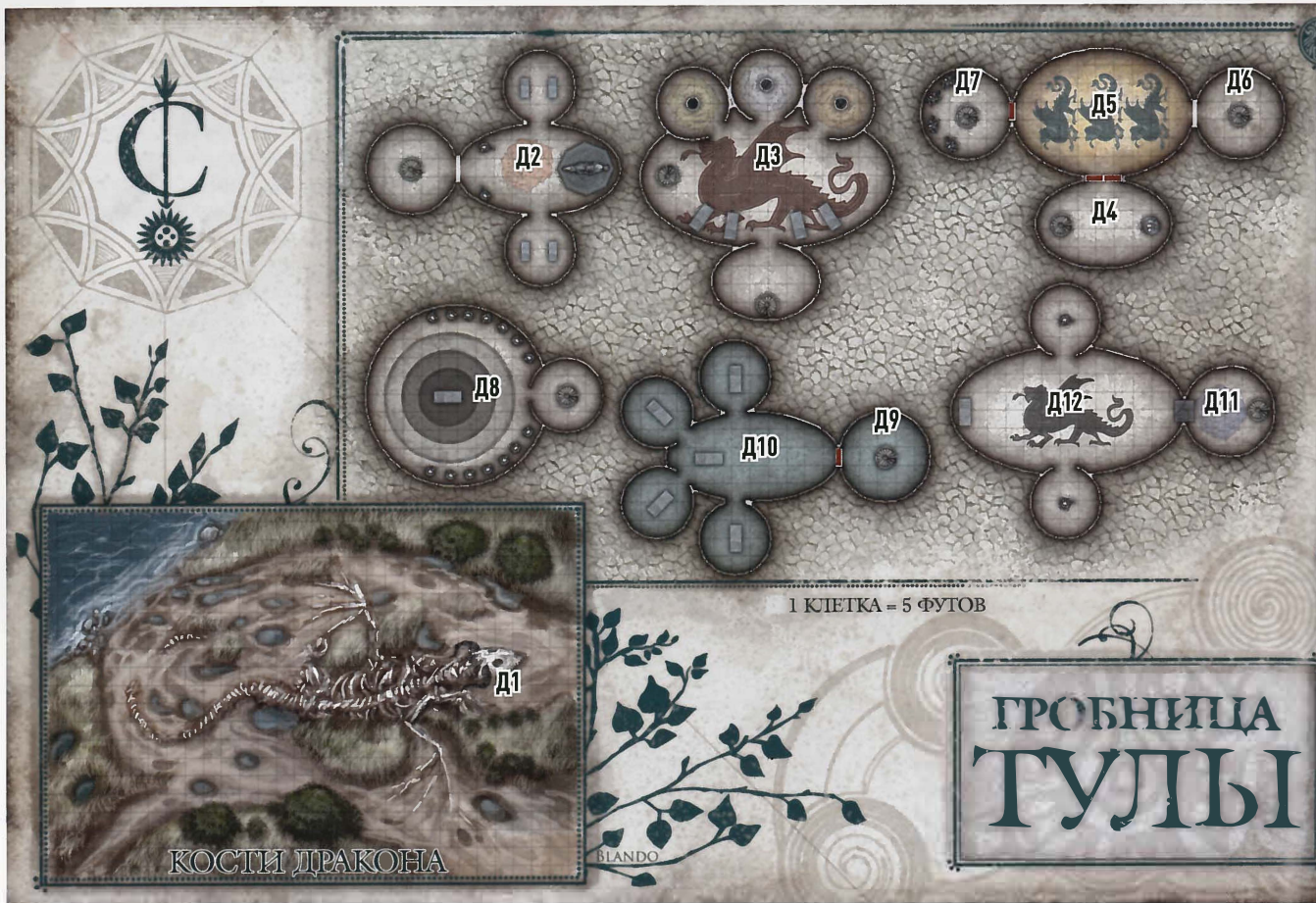
ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ



Кража дыхания (Св). Существо, укушенное шепчущим за стеной, должно пройти испытание Воли со СЛ 16, или оно становится утомлённым на один час. Если шепчущий за стеной укусит утомлённое существо, оно на час становится обессиленным, а обессиленное существо после укуса засыпает на час. Спящего можно разбудить раньше, только убив шепчущего за стеной или применив *рассеивание магии*, *снятие проклятия* или другой подобный эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы шепчущего за стеной.

Д3. Гробница дракона (КО 4)

Пол этого большого помещения украшает огромная мозаика, изображающая красного дракона. На севере находятся три круглых алькова, в центре каждого стоит колонна из чёрного мрамора. На юге в отдельной большой нише начинается винтовая лестница, ведущая на нижние уровни гробницы. В южной части центрального зала на полу стоят четыре каменных саркофага, по два с каждой стороны от входа.

В четырёх саркофагах хранятся кости нескольких родственников леди Тулы. В каждой из чёрных колонн вырезаны десятки углублений — в них стоят урны с прахом наёмников из группы, которую основала леди. Западная винтовая лестница ведёт в зону Д2, а южная — в зону Д4.

Существа: хотя здесь нет неупокоенных душ, стражи гробницы всё ещё охраняют урны. К каждой чёрной колонне привязан небольшой элементаль огня — если сдвинуть урну или активировать ловушку

в центральном зале, появляются элементали и сражаются с разрушителем, пока не погибнут.

НЕБОЛЬШИЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ ОГНЯ (3)

КО 1

Опыт 400 каждый

ПЗ: 11 каждый («Бестиарий», стр. 284).

Ловушка: мозаика на полу центрального помещения является ловушкой. Она срабатывает через 1d4 раунда после того, как на неё наступает персонаж. Надпись в центре мозаики гласит: «Красная Азрамо — воздай почести дракону». Так звали красную драконицу, убитую Тулой и её наёмниками. Произнесение имени вслух даёт говорящему неуязвимость к действию ловушки на 24 часа.

ДРАКОНЯЯ МОЗАИКА

КО 2

Опыт 600

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Задержка:** 1d4 раунда,

Перезарядка: автоматическая (1 мин.)

Действие: по помещению разлетаются вихри огня (3d6 урона огнём, испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое); несколько целей (все существа в центре помещения).

Сокровища: в четырёх саркофагах находятся высохшие останки древних талдорских воинов, одетых в разрушенные временем латы. У тела, лежащего в самом западном саркофаге, на левой руке кольцо иссушения силы^{UE}, а в правой +1 лёгкий стихийный (кислота) стальной щит.

Д4. Алтарь Ародена

У восточной стены этого овального помещения стоит алтарь, на его передней стороне высечен крылатый глаз. На алтаре лежат кубок и небольшая книга в кожаном переплёте.

Винтовая лестница ведёт отсюда наверх, в зону Д3.

Существо: проверка Знания (религия) со СЛ 12 позволяет определить, что древний алтарь посвящён богу Ародену, покровителю леди Тулы. Золотой кубок стоит 875 зм, а книга является античным сборником молитв для служителей Последнего Ацланти. Эта редкая книга стоит 1 000 зм.

Д5. Зал синего дракона (КО 5)

За исключением трёх мозаик, весь пол этого большого сводчатого помещения отливает медным блеском. Мозаики из полированного стекла изображают трёх синих драконов. На северной стене высечена надпись; в воздухе ощущается лёгкий запах озона.

Послание на северной стене гласит: «Бестерог, Аламитат и Вернегаш — этих драконов сразили леди Тула Бельхейм и Истребители из Назили в Битве при Си-нем холме, 3668 г. О. А.» Дверь в зону Д7 заперта (проверка Механики со СЛ 30), а потайную дверь в зону Д6 можно обнаружить успешной проверкой Внимания со СЛ 30. Если победить духа в зоне Д10, дверь откроется автоматически.

Опасность: металлическим блеском пол обязан тонкому листу меди, по которому периодически пробегают электрические разряды. Каждый раунд с вероятностью 25% по полу может пройти разряд. Когда это случается, те, кто стоит на медной поверхности, получают 3д6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое). На мозаиках, изображающих синих драконов, можно стоять без риска.

Награда: дайте персонажам 800 опыта, если хотя бы один из них сумеет преодолеть опасности, когда они впервые окажутся в этом помещении. Удвойте награду, если они пройдут зал, не получив урона.

Д6. Вход в гробницу Тулы

Винтовая лестница из этой камеры ведёт в зону Д11.

Д7. Завет лучников

У западной стены этого круглого помещения стоят раскрашенные статуи четырёх стрелков с натянутыми луками. Два северных лучника целятся на северо-восток, а два южных — на юго-восток. У ног каждой статуи высечена надпись.

На всех четырёх статуях написана одна и та же фраза: «Пусть стрелы твои разят в самый центр».

Проверка Внимания со СЛ 20 позволяет заметить царапины у подножия статуй. Каждую статую можно повернуть вокруг основания успешной проверкой Силы со СЛ 12. Если статуи развернуть так, чтобы все лучники целились в центр, часть пола посередине камеры сдвигается, открывая винтовую лестницу, ведущую в зону Д8.

Награда: персонажи получают 800 опыта, если сумеют разгадать секрет.

Д8. Гробница Золотого рыцаря (КО 6)

Каменная винтовая лестница выходит в овальный альков, за которым открывается большой сводчатый зал. Семь крепких каменных фигур в северной его части и ещё семь в южной держат в руках по большому молоту. В центре зала стоит единственный каменный саркофаг. К нему ведут четыре широкие ступени, каждая высотой пять футов.

Здесь погребён сэр Ичтир Телмарден, заместитель леди Тулы и второй по рангу среди Истребителей из Назили. За его преданность Абдадару Ичтира прозвали Золотым рыцарем.

Винтовая лестница ведёт наверх — в зону Д7 и вниз — в зону Д9.

Существа: сэр Ичтир не поддаётся тёмному влиянию духа из зоны Д10, но его пристанище охраняют стражи гробницы. Четыре статуи, расположенные ближе всего ко входу в зал, на самом деле являются эйзерами под действием постоянного заклинания *статуя* — они согласились стоять на страже до тех пор, пока снаряжение сэра Ичтира не понадобится вновь. Если персонажи получили благословение Тулы (см. зону Д12), эйзеры склоняются перед ними в поклоне, а после поднимаются обратно на свои пьедесталы и превращаются в статуи. Если же нет, они сражаются до смерти, не позволяя вскрыть саркофаг Ичтира.

ЭЙЗЕРЫ (4)

КО 2

Опыт 600 каждый

Принципиальное нейтральное среднее потустороннее существо (огненный, экстрапланарный).

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +6.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 11, врасплох 17 (+5 броня, +2 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 15 (2д10+4).

Стойкость +5, **Реакция** +1, **Воля** +4.

Невосприимчивость: огонь; **УКМ:** 13.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 30 футов (20 футов в броне).

В ближнем бою: искусно сделанный боевой молот +4 (1д8+1 / ×3 и 1д6 урона огнём).

Дистанционная: лёгкий молот +3 (1д4+1 и 1д6 урона огнём).

Особые атаки: жар (1д6 урона огнём).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 12, **Вын:** 15, **Инт:** 12, **Мдр:** 12, **Хар:** 9.

БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 14.

Черты: Сокрушительный удар.

Навыки: Акробатика +0, Внимание +6, Знание (высший свет) +6, Лазание +3, Оценка +6, Ремесло (любые два) +6.

Языки: всеобщий, игнан.

Сокровища: лоб сэра Ичтира украшает венец стоимостью 2250 зм. Броня, в которую облачён мёртвый рыцарь, лишь кажется золотой — на самом деле это +1 *обманчивый полный латный доспех*. Пряжка, что удерживает остатки сгнившего синего плаща на его шее, является *амулетом естественной брони* +2, а на один из его пальцев надето *среднее кольцо устойчивости к стихии (кислота)*.

Награда: если эйзеры разрешат им пройти, наградите персонажей опытом, как если бы они победили стражников в бою.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

Д9. Затопленный зал

Пол в этом зале покрывает слой солоноватой воды глубиной в один фут, наполняя воздух запахом соли.

Винтовая лестница ведёт сюда из зоны Д8. За прошедшие столетия грунтовые воды постепенно затопили этот зал и зону Д10. Вода является пересечённой местностью.

Дверь в зону Д10 заперта, но её можно открыть проверкой Механики со СЛ 30 или латунным ключом Басси.

Д10. Гробница семьи Тулы (КО 8)

Ледяная вода глубиной в один фут покрывает пол этого длинного овального помещения. В западном конце камеры стоит каменный саркофаг, на крышке которого высечена фигура красивого аристократа-человека. В западной стене сделаны четыре округлых алькова, в каждом стоит по более скромному саркофагу.

Именно здесь находится источник некротической энергии, загрязняющей гробницу, — в этой камере похоронены муж Тулы и четыре её кузена. Тело Артурика лежит в центральном саркофаге, но, скорее всего, немертвые стражи нападут на персонажей игроков ещё до того, как те сумеют до него добраться.



СТАТУЯ ТУЛЫ

Существа: через раунд после того, как персонажи входят в камеру, саркофаг в одной из ниш медленно открывается и из него выбирается и прыгает в воду умертвие. Дальше через каждые 1d4 раунда открывается ещё один саркофаг с умертвием. Если персонажи откроют саркофаг раньше, чем вылезет умертвие, существо закричит от неожиданности, но начнёт двигаться не сразу — у персонажей будет один раунд на то, чтобы атаковать лежащую нежить, прежде чем она встанет.

Как только последнее умертвие повержено, шёпот и стоны достигают апогея — один раунд спустя из центрального саркофага появляется клокочущая от злости чёрная тень. Это Артурик, и хотя он не преследует персонажей дальше этого уровня гробницы, дух сражается до тех пор, пока не будет уничтожен.

УМЕРТВИЯ (4)

КО 3

Опыт 800 каждое

ПЗ: 26 каждое («Бестиарий», стр. 263).

АРТУРИК

КО 5

Опыт 1 600

Дух («Бестиарий», стр. 123).

ПЗ: 47.

Сокровища: в саркофаге Артурика лежит его тело, облачённое в *мнемоническое одеяние*^{UE}. Его иссохшие руки всё ещё сжимают *средний метаскипетр максимизированных заклинаний*. На левой руке Артурика надето платиновое обручальное кольцо, украшенное рубином, стоимостью 1 250 зм, а на правой — *кольцо силового щита*. На ногах — *паучьи туфли*.

Развитие: если уничтожить дух Артурика, шёпот и стоны во всей гробнице немедленно стихают. Если потайную дверь в зоне Д6 ещё не открыли, она открывается после победы над духом.

Д11. Каменный блок

В восточной части этой пустой камеры поднимается винтовая лестница. В проёме напротив неё установлена большая плита из белого камня с прорубленной в ней замочной скважиной. Плита полностью закрывает проход.

Если вставить латунный ключ Басси в каменную плиту, повернуть его, а после вытащить, то плита уйдёт под землю, открывая доступ в усыпальницу самой Тулы. Чтобы добраться до зоны Д12 без ключа, придётся разбить камень (твёрдость 8, прочность 900).

Винтовая лестница ведёт наверх, в зону Д6.

Д12. Усыпальница Тулы

В западной части этого большого и красивого сводчатого зала стоит одинокий мраморный саркофаг. Пол украшает мозаика в виде чёрного дракона. Яркая фреска на потолке изображает сражение закованных в броню солдат с группой драконов. В центре фрески стоит благородная женщина со светлыми волосами — своим мечом она направляет войска в бой. В круглых альковах на севере и юге находятся статуи этой женщины, опирающей поверженного дракона.

Это гробница леди Тулы. Вначале она хотела, чтобы её похоронили здесь вместе с мужем, но после того как их отношения испортились, леди изменила своё завещание,

ПРЕДИСЛОВИЕ
ГЛАВА 1 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ
ГЛАВА 2 ПОМЕЩЕНИЕ ВОЛШЕБНИКА
ГЛАВА 3: ОХОТА НА ДРАКОНА
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: БЕЛЬХЕЙМ
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ ЧУДОВИЩА
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

указав, что муж может быть похоронен в семейной гробнице (зона D10), но не рядом с ней.

Если персонажи ещё не победили Артура, то, как только они входят в камеру, преследовавшие их стечения и шёпот утихают, уступая место призрачному женскому голосу.

«Кто бы это мог быть? Новому поколению охотников на драконов понадобились мои сокровища? Я вижу это в ваших мыслях. Но прежде чем отдать их, я вынуждена просить вас об услуге — покажите, чего вы стоите. Дух моего мужа никак не упокоится — его держит здесь чувство вины за мою смерть. Если вы сразите его тень и вернёте мне обручальное кольцо, я дарю вам разрешение забрать оружие из этой гробницы».

После этого голос замолкает, а персонажей охватывает ощущение душевного подъёма. Благословение леди Тулы накладывает на всех героев *защиту от смерти и надежду* на 24 часа или пока дух её мужа не будет уничтожен (смотря что произойдёт раньше).

Если персонажи уже победили Артура, вместо этого голос леди Тулы благодарит их за помощь и просит отдать ей обручальное кольцо — она терпелива и согласна подождать, если героям нужно вернуться за ним в зону D10.

Сокровища: останки леди Тулы всё ещё одеты в +3 нагрудник *удачи* (как *ламинарный доспех удачи*). Её +1 *ищущий композитный длинный лук* (рейтинг Силы +2) лежит по левую руку от тела. Прославленное оружие воительницы, *Сокрушитель меев* (+2 *превращающийся*^{UE} *длинный меч убийцы драконов*), лежит на груди, поверх скрещённых рук. В правой руке зажато десять +1 *стрел убийцы драконов*, а в левой находится лишь одно древко — *стрела истребления драконов*.

МОНАСТЫРЬ СЯТОЙ КАЕРИКСЫ

Если у них ещё осталось время до нападения Этеперакса на Бельхейм, то после посещения гробницы Тулы персонажи могут вернуться в посёлок, чтобы восстановить силы и подготовиться к путешествию в монастырь Ирори.

В течение столетий в руинах монастыря не было никого, кроме гнездившихся там чудовищ, оставшихся стражей и диких зверей. Как только Этеперакс узнал о связи местных монахов с Тёмной Завесой, он разыскал монастырь и сделал ближайшую к нему пещеру своим новым логовом. Дракон приказал слугам разобрать развалины, исследовать место и принести ему все документы и подсказки, какие смогут найти. Именно так Этеперакс узнал о Тёмном Окне в зоне E24 и получил возможность вызывать гриотов.

Этепераксу понадобился доверенный слуга из Бельхейма. Для этой цели он выбрал Азмура Келла: дракон подстерг друида и его супругу Риму в то утро, когда они вышли из посёлка. Он похитил Риму и позволил Азмур проследить за ним до монастыря, где слуги дракона схватили друида. Этеперакс предложил ему сделку: Азмур будет выполнять все повеления и прихоти дракона в течение года, после чего его жену и ребёнка вернут невредимыми. У Азмура не осталось выбора, ведь если бы он попробовал обратиться за помощью, его любимые поплатились бы жизнью.

Этеперакс не слишком внимательно следит, что происходит внутри монастыря, — он полагается на своих слуг, которые докладывают обо всех важных происшествиях. Это на руку персонажам, ведь слуги дракона не захотят сообщать хозяину о том, что они позволили группе искателей приключений явиться без выкупа и напасть на монастырь. Это позволит героям совершить серию вылазок в монастырь, при необходимости отступая, чтобы

восстановиться, перегруппироваться и пополнить запасы, — однако стоит им покинуть монастырь, как все там придут в состояние боевой готовности.

Если не указано иное, все двери в монастыре сделаны из обитого железом дуба и не запорты. Если персонажи не проберутся на его территорию скрытно или под покровом ночи, то обитатели руин заметят их и начнут звонить в монастырские колокола — см. зону E28.

E1. Первый двор

Восемь потрёпанных временем статуй в разных боевых стойках окружают мощёный двор, ведущий ко входу в монастырь. Старые железные ворота приоткрыты. К северу от ворот находится караульное помещение, в его южной стене зловеще щурятся три узкие бойницы.

Территория монастыря опоясана забором из чёрного железа высотой 12 футов (проверка Лазания со СЛ 12).

E2. Караульное помещение (КО 5)

Дверь в это здание заблокирована изнутри несколькими стульями — чтобы её открыть, требуется проверка Силы со СЛ 20.

Существа: три кобольда — бывшие охранники вождя Роагаза — теперь служат Этепераксу, преклоняясь перед ним из страха и восхищения. Если они замечают кого-либо в зоне E1, один из кобольдов выглядывает из бойницы и окликает пришедших на всеобщем:

«Эй, вы! Принесли деньги? Где они? Покажите! Владыка Этеперакс не любит ждать!»

Если персонажи сумеют обмануть кобольдов, показав им фальшивый выкуп, или придумают убедительное объяснение тому, почему они пришли без денег (все попытки обмана требуют проверки Блефа против Проницательности кобольдов), охранники немного пошепчутся между собой, а после скажут персонажам игроков, что во внутреннем дворе (зона E4) они могут пообщаться с «ручным человеком Этеперакса». «Просто идите по плиточной дорожке на восток, мимо фонтана, и вы его увидите. Только без глупостей, иначе мы придём и всех вас перестреляем!»

Если персонажи не смогут убедить кобольдов пустить их в монастырь, стражи велют им «катиться отсюда» и не возвращаться без выкупа. Если персонажи всё равно попытаются войти в монастырь или нападут на кобольдов, те радостно закричат и дадут отпор — они соскучились по драке.

КОБОЛЬДЫ-ЛУЧНИКИ (3)

КО 2

Опыт 600 каждый

ПЗ: 24 каждый (используйте параметры Сессерак со стр. 11; учтите, что эти кобольды находятся не в своей излюбленной местности).

E3. Монастырский сад

Территория монастыря имеет изысканную планировку. Ухоженные лужайки, аккуратно подстриженные деревья и безмятежная гладь пруда — всё это создаёт атмосферу спокойствия.

Если персонажи открыто проходят через это место, их замечает засевшая на колокольне Пентош (см. зону E28). Она немедленно звонит в колокола, чтобы предупредить защитников монастыря.

Е4. Внутренний двор (КО 7)

Посреди этого идиллического пейзажа растёт одинокий платан. Деревянная веранда по периметру двора обеспечивает тень и укрытие от непогоды.

Существа: на большом камне в северо-западном углу двора сидит и ждёт персонажей усталый человек в красной шляпе с синим пером. Проверка Внимания со СЛ 15 позволяет персонажам игроков вспомнить, что в этой шляпе на аукционе был Клаузер. Это злополучный друид Азмур Келл. Если персонажи нападут на него, Азмур будет защищаться так, как описано в его тактике (см. далее). Если же нет, он будет рад поговорить с ними в надежде, что они принесли выкуп.

«У меня было предчувствие, что придёте именно вы. У баронессы всё получилось? Вы принесли выкуп? Во имя костей Гозрея, где он? Лишь бы зверь на этом успокоился — от этого зависит жизнь моей жены».

Если друид узнаёт, что персонажи не принесли выкуп и вместо этого пришли сразиться с драконом, его лицо бледнеет.

«Вы с ума сошли? Этот зверь огромен! У вас не хватит ни сил, ни мастерства, чтобы победить дракона такого размера. Всё, чего вы добьётесь, — это мучительная смерть, а после Этеперакс сравняет Бельхейм с землёй!»

Персонажи попадают в щекотливую ситуацию. Азмур готов выслушать их, и если героям удастся убедить друида в том, что у них есть шанс на победу (пройдя проверку Дипломатии со СЛ 26 или Запугивания со СЛ 21), он тяжело вздыхает и соглашается, говоря: «Ладно, ладно! Я помогу вам. Но если из-за этого погибнут моя жена и нерождённый ребёнок,

то гнев дракона с моим не сравнится!» Очевидная демонстрация силы поможет персонажам игроков убедить друида в своей правоте. Если их сопровождает шей Маффей (см. стр. 28), они получают бонус +5 к проверке. Если герои вооружены могущественными предметами, добытыми в гробнице Тулы, они получают дополнительный бонус +10.

Если персонажи не могут убедить его, Азмур решает схватить их и передать Этепераксу, надеясь, что дракон примет жизни героев в качестве первого взноса в уплату за жизни его земляков.

АЗМУР КЕЛЛ

КО 7

Опыт 3200

М, человек, друид 8.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: Вниманье +14.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 17 (+3 броня, +3 естественная броня, +2 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 71 (8д8+32).

Стойкость +9, **Реакция** +5, **Воля** +10; +4 против эффектов фей и растений.

Устойчивость: электричество 10.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: огненный клинок +6 / +1 (1д8+4).

Особые атаки: электрическая дуга (1д6+4 урона электричеством, 6 / день), природный облик 3 / день.

Подготовленные заклинания друида (УЗ 8; концентрация +11):

4 — исцеление тяжёлых ранений, рассеивание магии, хождение по воздуху^{сф}.

3 — вызов молний (СЛ 16), газообразность^{сф}, защита от стихии, исцеление серьёзных ранений (2).

2 — дубовая кожа, ледяной металл (СЛ 15), низшее восстановление, облик дерева, стена ветра^{сф}.

1 — вкусные ягоды, исцеление лёгких ранений (2), непроглядный туман^{сф}, опутывание (СЛ 14), сотворить пламя.

0 (неограниченно) — обнаружение магии, починка, свет, чтение магических текстов.

^{сф} заклинание сферы; **Сфера:** Воздуха.

ТАКТИКА

Перед боем: Азмур творит хождение по воздуху, вызов молний и дубовую кожу, если слышит звуки боя и знает, что персонажи неподалёку.

Во время боя: Азмур хочет захватить персонажей игроков живыми и делает всё возможное, чтобы не убить их. Если его вынуждают сражаться в ближнем бою, он использует свой жезл, чтобы сотворить огненный клинок.

Боевой дух: если у него остаётся менее 20 ПЗ, Азмур сдаётся — персонажи явно сильнее, чем он рассчитывал. Если персонажи принимают его капитуляцию, см. пункт «Развитие» ниже. Если нет — он использует природный облик, чтобы принять форму птицы, и улетает восстанавливать силы; после этого он тайно наблюдает за персонажами игроков. В будущем Азмур может прийти им на помощь, а потом вновь попытается поговорить насчёт сражения с драконом.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 14, **Вын:** 14, **Инт:** 10, **Мдр:** 16, **Хар:** 12.

БМА: +6; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 20.

Черты: Боевая магия, Живучесть, Природная магия, Уворот, Эксперт (Блеф).

Навыки: Блеф +12, Вниманье +14, Выживание +5,



АЗМУР КЕЛЛ

Дрессировка +10, Знание (природа) +13, Колдовство +11, Языкознание +2.

Языки: всеобщий, драконий, друидический, силван.

ОС: в лесу как дома, понимание животных +9, связь с природой (сфера Воздуха), тайные тропы, чувства природы.

Боевое снаряжение: *жезл огненного клинка* (УЗ 8, 7 зарядов); **Прочее снаряжение:** +1 кожаный доспех, плащ сопротивляемости +1, шляпа тысячи лиц, кольцо защиты +1, дневник (см. «Развитие» ниже), 160 зм.

Развитие: если персонажи договорятся с Азмуром о помощи, он просит их пройти с ним на юго-запад, в зону **E10**. Там их не смогут подслушать кобольды, гриоты и другие слуги Этеперакса.

Если же персонажи убьют Азмур, они могут узнать большую часть указанной ниже информации из его дневника.

Азмур рассказывает персонажам игроков об их противнике — молодом зелёном драконе, который называет себя Этепераксом. Пока друид был у дракона в заложниках, он потратил много недель на изучение найденных в монастыре старых дневников и книг. Он узнал, что монахи экспериментировали с Тёмной Завесой, а дракон Этеперакс одержим её изучением. Азмур считает, что Этеперакс перебрался в эти земли, чтобы узнать, какие тёмные секреты раскрыли монахи.

Тёмное Окно. Как выяснил Азмур, монахи сумели создать отверстие, названное Тёмным Окном. Оно находится в запертой тайной комнате, в которую можно попасть из библиотеки (зона **E23**) на третьем этаже. Тёмное Окно позволяло им наблюдать за инопланетными сущностями на другом краю Вселенной и даже входить с ними в контакт.

Монахи надеялись использовать Тёмное Окно для изучения жизни этих чужеродных существ и их сообществ. Они полагали, что, познав хаос и безумие Тёмной Завесы, можно узнать в себе похожие черты и постараться искоренить их на пути самосовершенствования.

Но когда монахи в первый раз открыли Окно, злобные инопланетяне, с которыми они связались, телепортировались в монастырь и напали на священнослужителей. Настоятель Канжугас изгнал их обратно в Тёмную Завесу, но прежде они успели истребить всех остальных обитателей монастыря. Азмур не смог разузнать, что стало настоящим после, но определил, что это событие произошло более 200 лет назад.

Азмур не видел Тёмное Окно, но Этеперакс провёл немало времени в той тайной комнате, общаясь с существами с другого края Вселенной. Сама комната заперта — дракон приходит и уходит с помощью *зелий газообразности*, которые варит для Этеперакса его личный алхимик Пентош. Азмур узнал, что у настоятеля был ключ от той комнаты, и если его останки ещё лежат где-то в монастыре, значит, ключ должен быть где-то неподалёку.

Гриоты. Азмур объясняет, что, используя секреты, почерпнутые из монастырских текстов, а также Тёмное Окно, Этеперакс придумал способ вызывать чудовищ из Тёмной Завесы к себе на службу. Это гриоты — похожие на летучих мышей создания из иного мира. Азмур знает, что дракон может вызывать гриотов только благодаря тому, что Тёмное Окно поддерживает связь между этой частью Драконьей топи и Тёмной Завесой. Если удастся закрыть Тёмное Окно, это не только лишит дракона способности вызывать помощь на поле боя, но и нарушит его контроль над уже вызванными гриотами. Гриоты, охраняющие его логово, наверняка нападут на дракона, что ослабит его перед боем с персонажами игроков.

Закрытие Тёмного Окна. Азмур предупреждает героев, что, как только Тёмное Окно будет закрыто, Этеперакс поймёт, что с ним пришли сразиться. Скорее всего, это приведёт его в ярость и он нападёт на Бельхейм. Друид просит персонажей повременить с закрытием Тёмного Окна до тех пор, пока они не будут абсолютно уверены в том, что готовы отправиться в логово дракона.

Азмур считает, что даже короткого нарушения работы Окна *рассеиванием магии* должно хватить, чтобы хотя бы на время испортить всю проделанную драконом работу. Помимо этого, исследования друида показали, что эффекты силы также способны мешать работе портала — но, чтобы они смогли повредить Тёмное Окно, нужно найти способ их как-то улучшить. «Надеюсь, — заключает он, — что осмотр Окна даст какую-нибудь подсказку. Я помогу вам в этом, если понадобится».

Логово дракона. Азмур рассказывает персонажам, что логово Этеперакса находится в большой пещере к северу от монастыря. По земле до него трудно добраться — если только вы не умеете летать. Однако Этеперакс заставил кобольдов прорыть тоннель между пещерой и подземельями монастыря, чтобы слуги дракона могли приходить к нему на доклад, не нарушая маскировки.

Монастырь. Друид советует персонажам игрокам потратить некоторое время на исследование монастыря — в нём ещё остались участки, где не побывали слуги дракона. Возможно, там удастся найти полезное волшебное оружие или предметы, которые пригодятся во время битвы с драконом. Он может набросать карту первого и второго этажа, а также центральной пещеры драконьего логова, но ничего больше.

Помощники. Азмур предлагает выследить трёх других помощников дракона, которые сейчас находятся в монастыре. Если их устранить, они не смогут помочь дракону. Эти трое — исполинский гриот Голадрит, который сторожит вход в библиотеку (зона **E16**), безумная женщина-алхимик Пентош, живущая в колокольне (зона **E28**), и лунная нага Тина, которую можно найти где-то на третьем этаже (зона **E26**). Азмур знает, что из этих троих нага служит Этепераксу дольше всех. Он считает её глупым и рассеянным созданием.

Настоящее имя. Азмур также рекомендует персонажам игроков выяснить настоящее имя дракона. Друид в курсе, что как минимум один помощник Этеперакса, полуорк Хапскот, знал это имя, ведь дракон убил Хапскота за то, что тот произнёс его вслух. Бурная реакция Этеперакса позволяет Азмору предположить, что персонажи могут использовать имя, чтобы отвлечь дракона и заставить его принимать поспешные и необдуманные решения. «Возможно, — замечает друид, — кто-то ещё из помощников может знать его настоящее имя».

Помощь друида. Азмур не будет сопровождать охотников на дракона, пока его жена в опасности, но он предлагает помочь магией — друид способен исцелить или усилить персонажей своими заклинаниями. Если персонажи упоминают о приближении срока выплаты, Азмур оживает и говорит, что он может пойти к дракону и убедить того, что прибыли делегаты из Бельхейма с просьбой об отсрочке. Азмур уверен, что сумеет выторговать у дракона ещё как минимум две недели, но и только. Он говорит персонажам игроков, что в ближайшие дни не будет сидеть на одном месте, но если герои захотят с ним связаться, достаточно бросить в монастырский пруд горсть опавших листьев — это послужит сигналом для друида. Если Азмур сможет выбраться, он будет ждать персонажей в зоне **E10** в течение часа после того, как увидит сигнал. При встрече он снова поможет им заклинаниями.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКАГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНАПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩАПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

Награда: если персонажи заручатся поддержкой Азмура, наградите их опытом, как если бы они победили его в бою.

Е5. Бойня (КО 5)

В центре этой постройки в кучу свалены десятки изуверских трупов, по большей части кобольдов, но среди них встречаются и люди. Грудь каждого трупа вскрыта, глазницы окровавлены и пусты.

Успешная проверка Лечения со СЛ 10 позволяет понять, что у всех мертвецов удалили сердце и печень — свидетельство жуткого ритуального убийства. Эти несчастные были схвачены и убиты гриотами. Если кто-либо из жителей Бельхейма пропал без вести, их тела вы можете добавить сюда.

Существа: четыре гигантские мухи пробрались сюда сквозь дыру в крыше, чтобы полакомиться трупами. Они нападают на всех, кого видят. Мухи сражаются до смерти.

ГИГАНТСКИЕ МУХИ (4)

КО 1

Опыт 400 каждая

Нейтральный средний вредитель.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 13, врасплох 10 (+3 Лвк).

ПЗ: 15 (2d8+6).

Стойкость +6, **Реакция** +3, **Воля** -2.

Невосприимчивость: болезнь, воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, полёт 60 футов (хорошая манёвренность).

В ближнем бою: укусы +2 (1d6+1 и болезнь).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 17, **Вын:** 16, **Инт:** —, **Мдр:** 7, **Хар:** 2.

БМА: +1; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 15 (21 против сбивания с ног).

Навыки: **Внимание** +2, **Лазание** +9, **Полёт** +7;

Модификаторы народа: +4 к **Вниманию**.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Зкс): Заражение крови: укусы — ранение;

Испытание: Стойкости со СЛ 14; **Скрытый период:** 1d3 дня; **Частота:** 1 / день; **Действие:** 1d3 урона Лвк и 1d3 урона Вын; **Лечение:** 2 испытания подряд. По желанию ведущего некоторые мухи могут переносить другие болезни. СЛ испытания зависит от Выносливости гигантской мухи.

Е6. Зал прошений (КО 5)

Этот роскошный зал имеет примерно сто пятьдесят футов в длину; в двадцати пяти футах от пола находится сводчатый потолок. В стенных нишах стоят мраморные статуи медитирующих монахов. Посередине тянется ряд широких колонн.

Существа: те, кто желал присоединиться к монастырскому ордену, приходили сюда просить о вступлении: для этого претенденты должны были на четвереньках проползти до восточных ворот. Ныне же здесь в ожидании ночи коротают время четыре гриота — они засели на балках под потолком. По ночам патруль гриотов облепает окрестности — в это время их можно встретить где-нибудь снаружи. Эти кровожадные инопланетные существа сражаются до смерти.

ГРИОТЫ (4)

Опыт 400 каждый

ПЗ: 13 каждый (см. стр. 62).

Е7. Святилище Ирори

Большую часть пола в этом зале украшает синяя мозаика. В двадцати пяти футах над ним находится потолок, состоящий из нескольких куполов. В восточной части зала стоит большая мраморная статуя человека в рясе — его волосы заплетены в косу, которая спадает на шею подобно ожерелью. Статуя окидывает зал умиротворённым взглядом.

Этеперакс не поклоняется Ирори, но он понимает, что боги могут начать мстить, если кто-то осквернит их святилище. Чтобы избежать божественной кары, дракон велел своим слугам не трогать этот зал, и до сих пор они следовали его приказу. Мозаика на полу изображает один из символов Ирори, известный как Ребус Мастера. И хотя здесь нет ничего ценного, проверка Внимания со СЛ 20 позволяет найти спрятанный под молитвенным ковриком люк — если отодвинуть коврик, его можно заметить автоматически. Люк открывается в шахту глубиной 10 футов, по которой можно спуститься с помощью лестницы. Шахта ведёт к тоннелю — на востоке он заканчивается второй шахтой, выходящей в зону Е8.

Е8. Бдение Канжугаса (КО 8)

Пыльные стены этой комнаты украшены потускневшими фресками, которые изображают монахов, демонстрирующих чудеса акробатики. В восточном углу стоит каменный стул с высокой спинкой.

Существо: на каменном стуле восседает мумифицированная фигура в белой рясе. Вокруг её шеи, точно украшение, обернута длинная чёрная коса. Это редкое создание — незлая форма нежити, называемая ирорианской мумией. Мумию зовут Канжугас, это последний настоятель монастыря. После того как он пленил янгете в зоне Е24, настоятель похоронил погибших монахов, а затем прошёл странную процедуру для сохранения плоти после смерти, которая заключалась в употреблении ядовитых орехов и настоев трав. Канжугас навечно принял состояние нежизни в качестве епитимьи за свои грехи.

Когда персонаж игрока приближается к трону, мумия поднимает голову и глядит на него мёртвыми глазами. Настоятель не отвечает на вопросы, лишь поднимает правую руку, давая персонажам знак остановиться. Если среди них есть явный последователь Ирори, Канжугас протягивает ему чёрный ключ и шепчет: «Я, Канжугас, ждал тебя. Ты должен закончить то, с чем я не справился. Уничтожь зверя. Закрой Тёмное Окно. Верни честь этому скромному монастырю». После этого мумия рассыпается в прах.

Если среди персонажей нет последователей Ирори, Канжугас встаёт и шепчет: «Мне, Канжугасу, неизвестно ваши стремления. Я должен понять, хватит ли у вас сил закрыть Тёмное Окно». Настоятель нападает на них: если пришедшие сумеют победить его, значит, у них действительно есть шанс выполнить его желание.

КАНЖУГАС

Опыт 4800

М, ирорианская мумия, монах 4 («Бестиарий», стр. 210; Pathfinder Adventure Path № 53, стр. 70).

КО 8



ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

Принципиальная нейтральная средняя нежить.
Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов;
Внимание +24.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 16, врасплох 24 (+10 естественная броня, +2 Лвк, +3 Мдр, +1 монах).

ПЗ: 106 (12d8+52).

Стойкость +10, **Реакция** +10, **Воля** +15; +2 против эффектов очарования.

Защитные способности: уклонение; **СУ:** 5/-;

Невосприимчивость: особенности нежити.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: град ударов +17/+17/+12 (1d8+9), +1 крушащий удар +18 (1d8+9 и фараонова чума).

Особые атаки: град ударов, шокирующий кулак (6 / день, СЛ 15).

ТАКТИКА

Во время боя: Канжугас сосредотачивает свои атаки на противнике с самой тяжёлой бронёй, стараясь держать его в шоке как можно дольше, чтобы покончить с ним и не нарваться на ответный удар. После этого он переходит к следующему противнику. Монах использует крушащий удар, только если не может провести полную атаку, дополняя его Жестоким ударом.

Боевой дух: Канжугас сражается до тех пор, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** 10, **Мдр:** 17, **Хар:** 18.

БМА: +9; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 33.

Черты: Боевые рефлексы, Жестокий удар, Мастер кулачного боя, Молниеносная реакция, Отбивание стрел, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Шокирующий кулак, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +17 (+21 при прыжках), Внимание +24, Запугивание +19, Проницательность +18.

Языки: всеобщий, тяньский.

ОС: быстрое перемещение, замедление падения 20 футов, запас энергии ци (5 пунктов, магия), отточенные манёвры.

Боевое снаряжение: амулет могучих кулаков +1, пояс силы великана +2, чёрный ключ от зоны E24.

Награда: если в группе есть последователь Ирори и Канжугас не попал, наградите персонажей, как если бы они победили его в бою.

E9. Зал собраний

Потолок этого огромного зала опирается на восемь колон, украшенных потускневшими цитатами из учений Ирори и текстами молитв. В южной части висит статуя мужчины с волосами, заплетёнными в длинную косу.

Лестница ведёт вверх, в зону E16. В этом зале когда-то проходили собрания монахов и жрецов, но сейчас его лишь изредка использует Пентош из Манакета (зона E28) для встреч со слугами дракона. Во время таких собраний она без зазрения совести садится на колени к статуе Ирори.

Сокровища: Пентош забыла здесь недавно найденный свиток управления марионеткой^{УМ}. Он лежит в костяном тубусе за статуей (проверка Внимания со СЛ 20).

E10. Зал безмятежности

Тонкие колонны, выкрашенные в синий и золотой цвета, поддерживают потолок этого святилища. В западном конце зала, в перламутровой нише, расположена большая статуя. Она изображает сидящую в позе лотоса фигуру, чьи ладони сложены в молитве, а глаза закрыты.

Проверка Знания (религия) со СЛ 18 позволяет определить, что это один из залов безмятежности Ирори. Статуя излучает среднюю ауру очарования — раз в день принципиальное существо, сидя перед статуей и медитируя в течение трёх минут, получает эффект заклинания *благословение* на 6 часов.

E11. Внутренний двор

Видно, что за растениями в этом тихом дворике заботливо ухаживают. На девяти кустах в его центре висят лиловые ягоды. У одного куста стоит небольшая латунная чаша с блестящими ягодами.

Каждые несколько дней Азмур использует эти кусты, чтобы создавать *вкусные ягоды* (УЗ 8). Сейчас в латунной чаше лежат двенадцать таких ягод, готовых к употреблению.



КАНЖУГАС

E12. Фонтан во дворе

В центре этого внутреннего двора находится высохший фонтан со статуей женщины в струящейся мантии. Её руки подняты вверх, словно она пытается дотянуться до неба.

Проверка Знания (история или религия) со СЛ 18 позволяет понять, что статуя изображает основательницу ордена — святую Каериксу.

E13. Спуск

Ступени ведут к зоне E29.

E14. Покои призраков (КО 5)

Эта общая спальня состоит из множества отдельных каморок, каждая из них меньше пяти футов в длину и в ширину. На полу лежит толстый слой пыли.

Лестница ведёт вверх, через зону E21 в зону E25.

Существа: слуги Этеперакса стараются сюда не соваться, потому что янгете, ныне запертый в зоне E24, когда-то убил здесь множество монахов и два из них остались в покоех в форме аллипов. Эти хихикающие и завывающие фантомы вылезают из стен и нападают через несколько секунд после того, как чужаки заходят в комнату.



ГОЛАДРИТ

АЛЛИПЫ (2)

КО 3

Опыт 800 каждый

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный).

Иници.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +7.

Аура: усыпляющий лепет (60 футов, СЛ 15).

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 13 (+1 Лвк, +3 отражение).

ПЗ: 30 каждый (4d8+12).

Стойкость +4, **Реакция** +4, **Воля** +4.

Защитные способности: бестелесность, сопротивление проводимой энергии +2; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (безупречная манёвренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +4 (1d4 урона Мудрости).

Особые атаки: усыпляющий лепет, приступ безумия.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, **Лвк:** 12, **Вын:** —, **Инт:** 11, **Мдр:** 11, **Хар:** 16.

БМА: +3; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 17.

Черты: Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива.

Навыки: **Внимание** +7, **Запугивание** +10, **Полёт** +16, **Скрытность** +8.

Языки: акло, всеобщий.

ОС: безумие.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Безумие (Св): всякий, кто пытается управлять сознанием аллипа, применять к нему телепатию или чтение мыслей, вступает в прямой контакт с его измученным разумом и получает 1d4 урона Мудрости.

Усыпляющий лепет (Св): постоянное бормотание аллипа создаёт гипнотизирующий эффект. Все не являющиеся безумными существа в пределах 60 футов от него должны успешно пройти испытание Воли со СЛ 15, иначе они становятся замороженными на 2d4 раунда. Пока цель заморожена, аллип может приблизиться к ней, не нарушая эффект, но если аллип атакует цель, то эффект пропадает. Существа, которые успешно прошли испытание, на следующие 24 часа становятся невосприимчивы к бормотанию того же аллипа. Это звуковой эффект принуждения, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы аллипа.

Приступ безумия (Св): касание аллипа наносит 1d4 урона Мудрости (испытание Воли со СЛ 15 отменяет эффект). Успешный критический удар вызывает 1d4 урона Мудрости и потерю 1 Мудрости (вместо двойного урона Мудрости). Каждая успешная атака даёт аллипу 5 временных ПЗ. СЛ испытания зависит от Харизмы аллипа.

E15. Сгоревшая спальня (КО 6)

В этой общей спальне всё сгорело много лет назад. Остались лишь почерневшие от сажи стены узких каморок.

Существа: многие гриоты, призванные Этепераксом, живут именно здесь. В любое время шесть из них остаются внутри, пока остальные (около дюжины) патрулируют окрестности или прячутся среди деревьев, окружающих Бельхейм.

ГРИОТЫ (6)

КО 1

Опыт 400 каждый

ПЗ: 13 каждый (см. стр. 62).

E16. Библиотека Святой (КО 8)

В этой комнате на потолке, на высоте двадцати футов, изображены учёные за работой. Посередине висит на тонких верёвках отполированная деревянная статуя женщины в позе лотоса. Глаза статуи закрыты, и кажется, будто она левитирует.

Винтовая лестница из зала собраний (зона E9) проходит через это помещение и выше, в библиотеку Кафедры (зона E23). В длинной и узкой кладовой на севере (зона E16a) лежат старые письменные принадлежности и всё для переплетения книг. Ценные книги, которые раньше хранились здесь, Этеперакс перенёс в своё логово.

Существо: у северной стены среди десятков порванных книг сидит громадный зверь, носящий имя Голадрит. Этого кровожадного гриота недавно вызвал Этеперакс. Ему приказали останавливать любого, кто захочет попасть в библиотеку Кафедры (зона E23). Как только кто-нибудь показывается на лестнице, чудовище кричит и бросается в атаку.

ГОЛАДРИТ

КО 8

Опыт 4800

М, гриот, воин 6 (см. стр. 62).

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +8; **Восприятие:** слепозрение 20 футов, темновидение; **Внимание:** +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 17 (+6 броня, +2 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер).**ПЗ:** 98 (8d10+54).**Стойкость** +10, **Реакция** +9, **Воля** +10 (+2 против эффектов ужаса).**Защитные способности:** храбрость +2;**Невосприимчивость:** яд.**Слабые стороны:** светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов (средняя манёвренность).**В ближнем бою:** +1 жестокий^{НЕ} средний фальшион из стекла пустоты +16 / +11 (2d4+13 / 18-20 и психический удар), укус +8 (1d8+3 и яд).**Занимаемое пространство:** 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.**Особые атаки:** мастерство владения оружием (тяжёлые клинки +1), яд (СЛ 16)**Псевдозаклинания** (УЗ 1; концентрация +1):Неограниченно — *магическая рука, обнаружение магии, открывание/закрывание.*

1 / день — воздействие на подсознание (СЛ 12), ступор.

ТАКТИКА

Во время боя: Голадрит начинает сражение с попытки использовать *ступор* и воздействие на подсознание, после чего вступает в ближний бой.**Боевой дух:** на своём этаже Голадрит преследует врагов повсюду, но не поднимается и не спускается по лестнице. Он сражается до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, **Лвк:** 18, **Вын:** 20, **Инт:** 11, **Мдр:** 16, **Хар:** 11.**БМА:** +8; **МБМ:** +15; **ЗБМ:** 29.**Черты:** Боевые рефлексы, Жестокий удар, Живучесть, Привычное оружие (фальшион), Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (фальшион), Улучшенная инициатива.**Навыки:** Внимание +14 (+18 в темноте), Знание (география) +2, Полёт +8, Проницательность +5, Скрытность +2.**Языки:** акло, гриотский; телепатия 30 футов.**ОС:** недышащий, мастерство ношения брони 1.**Боевое снаряжение:** +1 жестокий средний фальшион из стекла пустоты, нагрудник.

E17. Место для ночлега

В этой комнате можно найти три спальных мешка и остатки лагеря. В остальном она пуста.

Поначалу здесь ночевали Азмур и другие гуманоидные слуги. Теперь в комнате бывает только Пентош (см. зону E28), да и то лишь с полуночи до рассвета.

E18. Комната лишений

Вдоль южной стены этой комнаты стоит ряд металлических гробов, в их крышках проделаны отверстия. Поверх самого западного гроба навалены крупные камни, в воздухе пахнет разложением. Потолок здесь низкий, отчего кажется, что в помещении очень тесно.

Проверка Знания (религия) со СЛ 22 позволяет выяснить, что когда-то в этой комнате кандидаты в монахи проходили изнурительный обряд, включающий голодание и сенсорную депривацию. Они целыми днями медитировали в этих тёмных металлических гробах — подобный ритуал сейчас уже почти не используется в культе Ирори.

Однажды слуга Этеперакса, полуорк-плут Хапскот назвал хозяина его настоящим именем. В наказание дракон заточил слугу внутри западного гроба. Несколько дней назад Хапскот умер от жажды, но персонажи ещё могут расспросить его с помощью *разговора с мёртвым*. Это поможет им узнать настоящее имя Этеперакса — Санги. Модификатор испытания Воли Хапскота равен +2.

E19. Потайная дверь

Многочисленные статуи мужчин и женщин в монашеских одеяниях стоят в нишах этого изогнутого коридора.

Все эти статуи изображают различных ирорианских святых. Проверкой Внимания со СЛ 25 можно найти потайную дверь в зону E20.

E20. Секретная комната (КО 6)

В северной части комнаты в пол вмонтирована большая железная решётка. Сотни крохотных синих рун нарисованы в каждой её клетке. В северо-восточном углу к стене прислонено полуистлевшее тело монахини.

Эту решётку установили здесь в качестве эксперимента, когда монахи и жрецы пытались обездвигить зверя, ныне заключённого в зоне E24. Чтобы проверить её надёжность, жрецы вызывали сюда враждебных элементарных созданий. С помощью проверки Знания (магия) со СЛ 16 можно понять, что мистические письма в просветах решётки усиливают магию воплощения. Все эффекты воплощения, сотворённые стоящим на решётке, получают +1 к УЗ.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬ
ВОЛШЕБНИКГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНАПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩАПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

Существа: последнее создание, вызванное жрецами перед тем, как случилась трагедия, — белкер — до сих пор в этой комнате. Потустороннее существо было заперто здесь несколько столетий. Оно быстро нападает на всякого, кто входит в комнату, но не может покидать её стены.

БЕЛКЕР КО 6

Опыт 2400

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (воздушный, злой элементаль).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 15 (+6 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 68 (8d10+24).

Стойкость +9, **Реакция** +11, **Воля** +2.

СУ: 5/-.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (безупречная манёвренность).

В ближнем бою: укусы +12 (1d6+2), 2 удара когтями +12 (1d6+2), 2 удара крыльями +10 (1d6+1).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: когти дыма.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 21, **Вын:** 17, **Инт:** 6, **Мдр:** 11, **Хар:** 10.

БМА: +8, **МБМ:** +11; **ЗБМ:** 26 (нельзя сбить с ног).

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексy, Мультиатака, Фехтование.

Навыки: Акробатика +16, Внимание +11, Полёт +22, Скрытность +16; **Модификаторы народа:** +4 к Скрытности.

Языки: ауран.

ОС: форма дыма.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Когти дыма (Экс): используя форму дыма, белкер может в качестве основного действия войти в клетку, занимаемую врагом. Это действие не провоцирует внеочередные атаки. Противник должен пройти испытание Стойкости со СЛ 17 и при провале вдохнуть часть существа. Внутри противника дым застывает, принимая форму когтей, и атакует жертву изнутри, нанося 3d4 урона каждый раунд в качестве быстрого действия. Если жертва перемещается, белкер может автоматически двигаться вместе с ней (это движение не идёт в учёт перемещения белкера и не провоцирует внеочередную атаку по нему). Каждый раунд жертва может вновь попытаться пройти испытание Стойкости со СЛ 17, чтобы избавиться от дыма, — это прекратит действие когтей и заставит белкера переместиться в соседнюю клетку. Существа, которые не дышат, невосприимчивы к этой атаке. СЛ испытания зависит от Выносливости белкера.

Форма дыма (Св): в качестве быстрого действия белкер может сменить свою обычную форму на форму чистого дыма или вернуться обратно. За день он может провести до 20 раундов в форме дыма. В этом состоянии белкер действует так, будто находится под воздействием заклинания *газообразность*, но при этом сохраняет свою естественную скорость полёта в 50 футов (безупречная манёвренность).

Сокровища: иссохшее тело в северо-восточном углу принадлежит одной из жриц монастыря. Она пришла

сюда и позволила белкеру убить себя после того, как янгете начал резню, — так она наказала себя за то, что участвовала в его вызове. Одевание жрицы прогнило, но в кошеле на боку всё ещё лежат *свиток исцеления критических ранений*, *свиток огненного столпа*, *свиток защиты от стихии* и *свиток призыва чудовища V*.

E21. Лестница

По этой лестнице можно спуститься в покои призраков (зона E14) или подняться на галерею (зона E25).

E22. Кухня

Видимо, раньше это была монастырская кухня. Судя по всему, недавно её снова использовали, но странные пятна и запахи наводят на мысль, что здесь готовили вовсе не еду. Над одним из очагов кипит на медленном огне жидкость в небольшом котле.

Сокровища: Пентош (зона E28) иногда использует эту комнату в качестве импровизированной алхимической лаборатории. Жидкость в котле — странный алхимический катализатор, полученный как побочный эффект одного из её экспериментов. К своей досаде, Пентош не сумела повторить этот опыт. Проверки Ремесла (алхимик) со СЛ 20 достаточно, чтобы понять, что это за субстанция: пинта такой жидкости способна за 1d4 раунда растворить одну драконью чешуйку и создать *зелье устойчивости к стихии* против той стихии, которая связана с этим драконом. Персонажи могут приготовить *зелье устойчивости к стихии (кислота)* из чешуи, найденной в лагере кобольдов, но катализатора хватит только на пять порций.

E23. Библиотека Кафедры

Эта впечатляющая комната заставлена высокими книжными шкафами. Изысканные фрески на потолке изображают медитирующих последователей Ирори, струйки дыма от благовоний тянутся через всё помещение, точные причудливые ленты.

Самые дорогие тома, которые раньше заботливо хранились в библиотеке, теперь перенесены в логово Этеперакса. В комнате осталось лишь несколько не слишком ценных книг.

Совершив проверку Внимания со СЛ 30, можно заметить потайную дверь в юго-западном углу комнаты. Того персонажа, которому Канжугас (см. зону E8) поручил закрыть Тёмное Окно, направляет дух настоятеля — он получает бонус +10 к проверке Внимания, чтобы заметить потайную дверь, даже если он её активно не ищет.

E24. Тёмное Окно (КО 9)

Железная дверь в это помещение покрыта сложными знаками и рунами, написанными тонким слоем чёрного лака. Одно и то же послание повторяется на разных языках, в том числе на всеобщем: «Берегитесь! Внутри ждёт Тёмное Забвение!»

Гул, точно от сильного ветра, наполняет эту комнату, однако воздух здесь холоден и неподвижен. На полу пятнадцатифутовый квадрат исписан мистическими символами. Два подобных квадрата поменьше (пятифутовых) находятся на северо-востоке и юго-востоке от центрального.

Над большим квадратом висит в воздухе нечто похожее на вертикальную дыру в реальности — окно

в ночное небо, в котором видны лишь несколько крохотных звёздочек. Само окно представляет собой пятнадцатифутовый квадрат и занимает пространство от северного до южного края начертанного под ним знака. От него один фут до пола и три фута до потолка.

Дверь заперта на невероятно сложный замок (проверка Механики со СЛ 40), но его можно отпереть ключом из зоны Е8. Конечно, изобретательные персонажи могут использовать тот же метод, каким сюда попадает Этеперакс, — *газообразность*.

Эта дыра и есть Тёмное Окно, канал связи с Тёмной Завесой, созданный излишне любопытными обитателями монастыря сотни лет назад. Звук ветра — всего лишь сбивающий с толку побочный эффект портала, излучающего сильную ауру воплощения. На ощупь Окно напоминает твёрдое холодное стекло. Всякий, кто заглянет в Тёмное Окно и успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 20, увидит, что из тьмы на него смотрят странные фигуры — они имеют неясные и пугающие очертания. Если этот персонаж провалит испытание Воли со СЛ 20, он будет потрясён на 1 минуту. Это эффект ужаса.

Два квадрата поменьше излучают сильную магию преражения. Проверка Колдовства со СЛ 25 раскрывает, что они усиливают магические эффекты, направленные на цели внутри большого квадрата. Любой магический эффект, такой как заклинание или активированный волшебный предмет, создаваемый существом в одном из меньших квадратов и направленный на что-либо или кого-либо в большем квадрате (включая и само Тёмное Окно), увеличивает СЛ испытаний, связанных с этим эффектом, на 2. Эти волшебные квадраты обладают и другими свойствами, которые помогли монахам при создании Тёмного Окна, а теперь могут пригодиться для его уничтожения.

Существо: самая близкая и наименее опасная фигура, мелькающая в Тёмном Окне, — то самое создание, которое более 200 лет назад уничтожило монахов. Это существо, янгете, быстро замечает, что на этот раз в комнату пришёл не Этеперакс. Они с драконом в некотором роде союзники — янгете радуется тот факт, что дракон заставил столько гриотов покинуть родной дом и превратил их в рабов в своём мире, где нестерпимо ярко светит солнце. Через несколько раундов после того, как персонажи заходят внутрь, янгете появляется в комнате при помощи *межпланетной телепортации*. В первые же секунды боя это уродливое создание накладывает на одного из персонажей *требование*, заставляя его защищать янгете от любых атак. После этого оно атакует противников с помощью психического заряда, а затем бросается в ближний бой. Янгете сражается до смерти.

ЯНГЕТЕ

Опыт 6400

ПЗ: 115 (см. стр. 63).

КО 9

Развитие: Тёмное Окно по сути является неподвижным магическим эффектом с УЗ 17. Персонажи могут закрыть его, если успешно используют *рассеивание магии*. Окно восстановится через 1d4 раунда, но этого хватит, чтобы убрать разрыв в логове Этеперакса. Со временем дракон может восстановить разрыв, но ненадолго эта помеха даёт такой же эффект, как если бы персонажи разобрались с Окном навсегда (например, уничтожив его). Считайте Тёмное Окно *силовой стеной* (твёрдость 30, прочность 340) при попытках его уничтожить.

Надёжный способ закрыть Тёмное Окно таится в мистических символах. Если изучать их как минимум 10 минут и успешно пройти проверку Колдовства со СЛ 20, можно верно определить связь между тремя квадратами. Квадраты поменьше усиливают магические эффекты, которые направлены на цели внутри большого квадрата, и их уничтожение никак не влияет на Тёмное Окно. Более того, уничтожение квадратов сделает закрытие ещё более трудоёмким. Если результат проверки превышает СЛ на 5 или больше, персонаж также понимает, что эти квадраты особенно хорошо воздействуют на эффекты силы.

Тот, кто стоит на одном из малых квадратов, может серьёзно повредить Тёмное Окно любым эффектом, вызывающим силовой урон (например, *волшебной стрелой*, *призрачным оружием* или *бусиной силовой сферы*, которую можно найти в зоне Е34). Квадраты усиливают эти эффекты таким образом, что они не просто игнорируют твёрдость Тёмного Окна, но и наносят в десять раз больше урона. Таким образом, одна *волшебная стрела* наносит Тёмному Окну от 20 до 50 урона ($[1d4+1] \times 10$), пренебрегая его твёрдостью, а *бусина силовой сферы* наносит от 50 до 300 урона. Помимо этого, каждый раз, когда Тёмное Окно получает урон таким образом, вне зависимости от его количества, с вероятностью 25% Окно может просто разбиться. Если Окно уничтожено, оно взрывается яркой, но безвредной вспышкой света.

Награда: персонажи получают 4800 опыта, если навсегда закрывают Тёмное Окно.

Е25. Галерея колокольни

На галерее лежат три больших колокола, вокруг разбросаны мотки толстой верёвки. Потолка нет — далеко вверху видна крыша монастырской колокольни, на которую можно забраться по винтовой лестнице (на юге). С крыши спускается длинная верёвка, привязанная к большому колоколу в шестидесяти футах над головой.



ТИНА

Винтовая лестница ведёт вниз, в зону **E21**, и вверх, на колокольню (зона **E28a**). Если потянуть за верёвку, раздаётся громкий звон колокола. Он предупредит Пентош, находящуюся в зоне **E28**, о появлении незваных гостей.

E26. Атриум настоятеля (КО 6)

По периметру атриума сооружена деревянная веранда. В центре этого зала под открытым небом находится большая клумба, заросшая разными кустарниками и другими растениями.

Существо: когда-то в этом атриуме отдыхал от праведных дел настоятель монастыря, а теперь здесь устроила себе логово лунная нага Тина — одна из старейших помощниц Этеперакса. Нага немного не в себе. Дракон связался с ней в то время, когда его интерес к астрономии только зарождался: он услышал, что нага кое-что знает по этой теме. Этеперакс произвёл на неё огромное впечатление, и Тина мгновенно влюбилась. И хотя она так и не призналась Этепераксу в своих чувствах, десять лет Тина оставалась его постоянным советником и доверенным лицом, следуя за драконом, куда бы он ни отправился. Сейчас Этеперакс воспринимает Тину скорее как помеху, чем как союзника, ведь в своих исследованиях он давно её обогнал. Дракон всё реже посещает бедную нагу, из-за чего та стала впадать в отчаяние и её поведение становится всё менее предсказуемым.

Когда персонажи впервые появляются в комнате, Тина либо спит, либо увлечена восторженным наблюдением за звёздами — в любом случае она потрясена их появлением. Нага говорит на всеобщем: «Ой! Простите, но вы ничего не слышали о Санги? Он не выбирался из своего логова с тех пор, как посетил ту человеческую деревню, и я уже начинаю переживать за моего милого!» Если персонажи спрашивают нагу, кто такой Санги, на её лице появляется выражение стыда и ужаса: «Нет! Я хотела сказать: Могучий Этеперакс! Не говорите ему, что я проболталась!»

То, как нага будет общаться с персонажами игроков дальше, целиком зависит от них. Настроение Тины легко меняется, и если она решит, что персонажи пришли убить дракона, что они не собираются хранить имя Санги в тайне, или если они просто будут повторять это имя слишком часто, то она закричит: «Вы пришли, чтобы навредить ему! Я убью вас, и тогда-то он меня оценит!» Из-за её неуравновешенности Тину легко расстроить, поэтому при разговоре с ней следует пройти проверку Блефа или Дипломатии со СЛ 23, чтобы случайно её не обидеть. Попытка пройти в зону **E27** также вынуждает её напасть.

Если персонажи сумеют поддерживать Тину в достаточно спокойном состоянии, вы можете использовать разговор с ней, чтобы дать ответы на те вопросы об Этепераксе или предыстории приключения, которые сочтёте нужными.

ТИНА

КО 6

Опыт 2400

Лунная нага.

Хаотичная нейтральная крупная аберрация.

Иници.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплах 15 (+6 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 68 (8d8+32).

Стойкость +6, **Реакция** +8, **Воля** +9.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +7 (2d6+3 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Особые атаки: атака исподтишка +3d6, гипноз.

Известные заклинания (УЗ 5; концентрация +8):

2 (5 / день) — невидимость, опаляющий луч.

1 (7 / день) — волшебная стрела, ослабляющий луч (СЛ 14), поспешное отступление, приворот (гуманоид) (СЛ 14).

0 (неограниченно) — ледяной луч, магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, открывание/закрывание, разрушение нежити.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 19, **Вын:** 18, **Инт:** 13, **Мдр:** 16, **Хар:** 17.

БМА: +6; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 24 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевая магия, Заклинания без реагентов^A, Молниеносная реакция, Уворот, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Блеф +7, Внимание +14, Дипломатия +7, Знание (магия) +5, Знание (природа) +9, Колдовство +8, Скрытность +14.

Языки: акло, всеобщий.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гипноз (Св): раз в день, шипя, извиваясь и закручиваясь в кольца, лунная нага может в качестве основного действия заставить свою чешую гореть лунным сиянием. Все существа в пределах 30 футов, которые видят нагу, должны пройти испытание Воли со СЛ 17, или они будут заморожены. Лунная нага может поддерживать этот эффект до тех пор, пока она концентрируется. Если, не теряя концентрации, сияющая нага начнёт двигаться, замороженные существа последуют за ней. СЛ испытания зависит от Харизмы лунной наги.

Заклинания: лунные наги творят заклинания, как чародеи 5 уровня.

Яд (Экс): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d3 урона Вын и 1 урон Мдр; **Лечение:** 1 испытание.

Сокровища: Тина носит на шее ожерелье свободного дыхания. Она получила его в подарок от Этеперакса спустя всего несколько месяцев после их знакомства. В те времена они каждый день беседовали об астрономии. Тина дорожит этим бесценным предметом больше, чем всем остальным.

E27. Спальня настоятеля

В этой просторной спальне всего одна большая кровать. Стена за ней скрыта опустевшими книжными полками. Напротив кровати — неглубокая купальня, плитка на её дне давно высохла.

Сокровища: персонаж, который успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 25, найдёт невзрачную пыльную шапку, засунутую в щель между спинкой кровати и матрасом. Это старая защитная шапка^{UE} настоятеля.

E28. Колокольня (КО 6)

На колокольню можно забраться по винтовой лестнице высотой в 20 футов: она ведёт из зоны **E25** в зону **E28a**, после чего переходит в деревянные ступени, выводящие на самый верх (зона **E28b**). Отсюда, с высоты 50 футов, отлично видна вся территория монастыря и его периметр (кроме двух слепых мест: одно у границы зоны **E2**, другое за границей **E5**). В ясный день можно увидеть даже посёлок Бельхейм и скелет Этеперакса, лежащий на гробнице Тулы.

Существо: в отличие от Азмур, другая помощница Этеперакса не собирается его предавать. Пентош из Манакета насквозь продажна и вероломна. В последние 16 месяцев она получила за свои услуги несколько могущественных волшебных предметов (больше всего ей нравится *плащ летучей мыши*). И пока Этеперакс ей платит, она намерена быть его личным алхимиком и варить для дракона зелья (как минимум раз в несколько месяцев он использует *зелье газообразности*, чтобы получить доступ в зону E24).

Одна из обязанностей Пентош — наблюдать за окрестностями монастыря. Если она замечает чужаков, то продолжает следить за ними со своего наблюдательного пункта. Когда персонажи появляются здесь впервые, она не удивлена их прибытию (Пентош думает, что они принесли выкуп), но всё равно звонит в колокол, чтобы предупредить обитателей монастыря.

Если она видит, что завязался бой, то наблюдает за тактикой персонажей игроков, но не вмешивается. Пентош может решить, что ей стоит тайком спуститься вниз, найти героев и устроить им засаду — это поможет заработать дополнительную награду от Этеперакса за победу над несостоявшимися охотниками на дракона.

По ночам Пентош можно встретить работающей на кухне (зона E22) или отдыхающей в зоне E17.

ПЕНТОШ КО 6

Опыт 2400
Ж, человек, алхимик 7.
Принципиальный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; **Восприятие:** Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 13, врасплох 17 (+5 броня, +2 естественная броня, +2 Лвк, +1 уклонение).
ПЗ: 70 (7d8+35).

Стойкость +8, **Реакция** +7, **Воля** +5; +4 против яда.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 цеп +5 (1d8).

Дистанционная: бомба +8 (атака касанием, 4d6+4 урона огнём).

Особые атаки: бомба 11 / день (шаг дистанции 20 футов, урон цели 4d6+4; урон по области 8 в соседних клетках, испытание Реакции со СЛ 17 уменьшает урон по области вдвое).

Подготовленные экстракты алхимика (УЗ 7):

- 3 — *газообразность*, исцеление тяжёлых ранений;
- 2 — *дубовая кожа*, изрыгание стаи, невидимость, ночное зрение;
- 1 — *взгляд бомбометателя*, исцеление лёгких ранений (3), щит.

ТАКТИКА

Перед боем: Пентош выпивает усиливающий Выносливость мутаген, а также экстракт дубовой кожи.

Во время боя: Пентош выпивает экстракт щита в первом раунде боя, после чего использует свои бомбы против врагов, удерживая цеп в одной руке, чтобы проводить им внеочередные атаки, когда подвернётся возможность. Если её окружили, она использует *изрыгание стаи*.

Боевой дух: если у неё осталось меньше 15 ПЗ, Пентош пытается отступить, приняв *газообразность*, чтобы спрятаться и восстановить силы. Если она сумеет

сбежать, то устроит засаду на персонажей игроков, как только восстановит ПЗ.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, **Лвк:** 14, **Вын:** 17, **Инт:** 18, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.
БМА: +5; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 17.

Черты: Живучесть, Обращение с особым оружием (цеп), Создание зелий, Стальная воля, Стальная воля+, Уворот, Универсальный метатель.

Навыки: Внимание +11, Выживание +11, Дипломатия +6, Знание (история) +8, Использование магических устройств +9, Колдовство +14, Ловкость рук +11, Полёт +14, Ремесло (алхимия) +14, Скрытность +13.

Языки: всеобщий, драконий, древний осиирани, некрил, осиирани.

ОС: алхимия (ремесло [алхимия] +7, опознание зелий), быстрая алхимия, быстрое нанесение ядов, мутаген (+4 Вын / -2 Хар, +2 естественная броня, 70 минут, уже учтено), открытия (дымовая бомба [СЛ 31], морозная бомба [СЛ 31], рассеивающая бомба [СЛ 31]), специалист по ядам.

Боевое снаряжение: зелье газообразности (2); **Прочее снаряжение:** +1 кольчужная рубаха, +1 цеп, плащ летучей мыши, 92 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Быстрое нанесение ядов (Экс): алхимик может нанести на своё оружие порцию яда в качестве быстрого действия.

Дымовая бомба: создавая бомбу, алхимик может придать ей свойство при взрыве создавать густое облако дыма. Это облако действует как облако тумана, заполняя



ПРЕДИСЛОВИЕ
ГЛАВА 1 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ
ГЛАВА 2 ПОМЕСТЬЕ ВОЛШЕБНИКА
ГЛАВА 3: ОХОТА НА ДРАКОНА
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: БЕЛЬХЕЙМ
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ ЧУДОВИЩА
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

пространство в два раза больше, чем радиус урона бомбы, на 1 раунд за каждый уровень. Эффекты этих бомб не суммируются с другими.

Морозная бомба: создавая бомбу, алхимик может придать ей свойство наносить урон холодом. Прямое попадание морозной бомбы ошеломляет противника на следующий ход. Успешное испытание Стойкости со СЛ 31 отменяет эффект.

Рассеивающая бомба: создавая бомбу, алхимик может придать ей свойство рассеивать магические эффекты вместо того, чтобы наносить урон. При прямом попадании рассеивающая бомба наносит прицельный урон заклинанием *рассеивание магии*, используя уровень алхимика в качестве УЗ. Этой бомбой нельзя снять конкретное заклинание.

E29. Путь претендента

Короткая лестница спускается в подвальное помещение, в стенах которого вырезаны альковы. В каждом алькове видна статуя мускулистого человека (мужчины или женщины) с длинной косой — все в разных боевых стойках.

Проверка Знания (религия) со СЛ 15 (последователи Ирори получают бонус +5) позволяет узнать, что своей планировкой комната напоминает святилище Ирори. Это начало Пути претендента — серии испытаний, образующих нечто вроде полосы препятствий. Её цель — обучить последователей Ирори различным физическим качествам и навыкам, которые требуются на пути самосовершенствования. Успешная проверка также позволяет узнать, что,

хотя все Пути претендента различаются, первое задание всегда на наблюдательность. Чтобы приступить к испытаниям, претендент должен отыскать потайную дверь, которая является началом Пути. Здесь она находится на западе, её можно обнаружить проверкой Внимания со СЛ 25.

В других комнатах на Пути претендента тоже можно пройти проверки Знания (религия) со СЛ 15, чтобы определить, какие испытания там проводились. Большинству посетителей Этеперакса приходится преодолеть хотя бы часть Пути претендента. Дракона это устраивает — благодаря полосе препятствий его беспокоит только при крайней необходимости.

E30. Колодец претендента (КО 3)

В этой комнате нет пола — лишь яма, чьё дно сокрыто тьмой. Вдоль стен проходит узкий выступ шириной всего в два дюйма. В пятнадцати футах над ним расположен сводчатый потолок.

Для монахов этот колодец глубиной 40 футов символизировал тьму хаоса. Им нужно было преодолеть его любым способом — перепрыгнуть, пройти по узкому выступу (проверка Акробатики со СЛ 15), спуститься вниз и подняться (проверка Лазания со СЛ 20) или воспользоваться сверхъестественными способностями.

Награда: когда персонажи в первый раз пройдут Колодец претендента, наградите их 800 опыта.

E31. Испытание претендента

В этой комнате шестнадцать ниш шириной пять футов, в которых находятся развалившиеся остатки тренировочных манекенов.

В этой комнате ученикам завязывали глаза, чтобы воссоздать отсутствие света в межзвёздной пустоте, после чего давали им задание быстро пройти по комнате и как можно скорее повалить 16 манекенов. Ныне слуги Этеперакса почти не заглядывают в эту комнату. Если пройти проверку Внимания со СЛ 30, то можно заметить потайную дверь в северо-восточном углу комнаты — с оборотной же стороны она ничем не скрыта.

E32. Бассейн претендента (КО 6)

Большую часть этого длинного помещения занимает глубокий бассейн. Над неподвижной поверхностью воды возвышаются неровные края искусственного каменного острова.

Существа: как и в зоне E30, здесь проверялись навыки прохождения препятствий. Но, в отличие от колодца, в пруд часто запускали опасных существ, что усложняло это испытание. Искусственный пруд имеет глубину 15 футов, и в нём до сих пор обитают три средних элемента воды. Они не обращают внимания на проходящих, пока кто-нибудь (или что-нибудь) не потревожит поверхность воды, после чего бросаются в атаку. Элементали преследуют врагов по всей комнате, но не выходят за её пределы.

СРЕДНИЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ ВОДЫ (3)

Опыт 800 каждый

ПЗ: 30 каждый («Бестиарий», стр. 278).

КО 3



МОЗГОВАЯ ЖИЖА

Награда: если персонажи сумеют с первого раза пройти эту комнату, не разозлив элементалей, наградите их опытом так, как если бы они победили элементалей в бою. Если после этого они специально нападут на элементалей, то не получат опыта за сражение.

Е33. Ложный триумф претендента

Претендентов, которые добрались до этой комнаты, встречал старший монах, поздравляя их с успешным прохождением Пути. Жрец лгал, и претендентам, которые не могли распознать ложь и пройти в зону Е34, позже говорили, что они провалили испытание, но не объясняли почему, — они должны были вновь преодолеть полосу препятствий и исправить свою ошибку. Проверка Внимания со СЛ 20 позволяет заметить потайную дверь в зону Е34.

Е34. Сосредоточенность претендента (КО 7)

В этой комнате три платформы диаметром пятнадцать футов и высотой три фута. Посреди каждой из них на латунной стойке в виде осьминога покоится шарообразная ёмкость с мутной жидкостью. Ёмкости имеют диаметр примерно два фута. Две западные целы, и в центре каждой плавает бесформенная тёмная масса. Восточная сфера разбита, и вокруг неё на полу образовалось большое пятно. Рядом со стеной у восточной двери стоит маленький деревянный шкафчик, спереди на нём нацарапано послание. Похожий шкаф есть и у западной двери.

Эта комната была самой опасной частью Пути претендента. В прозрачных сферах раньше держали трёх опасных чудовищ. Их сохраняли в стазисе при помощи странного алхимического раствора. Этих представителей инопланетной жизни называют мозговой жижей. Монахи считали их обитателями Тёмной Завесы. Три мозговые жижи не могли выбраться из сфер, но раствор позволял их ауре психического шума проникать сквозь стекло даже несмотря на стазис. Претенденты должны были пройти эту длинную комнату менее чем за минуту и по очереди взобраться на платформы и коснуться каждой сферы. Претенденты, умевшие сопротивляться психическому шуму, справлялись с этой задачей без особых проблем, но те, кто терял сосредоточенность и впадал в ступор, почти всегда проваливали испытание, не успевая прийти в себя за отведённую минуту.

Существо: восточная сфера разбита, и мозговая жижа давно из неё сбежала. Раствор в западной сфере испортился, и мозговая жижа умерла — внутри до сих пор плавают просоленные останки. Раствор в центральной сфере ещё действует, но плохо. Двести с лишним лет он сохранял жижу в живом и почти сознательном состоянии. К сожалению, появления разумных существ в пределах 50 футов от сферы достаточно, чтобы мозговая жижа очнулась и захотела сбежать. Но перед этим она сыграет на персонажах игроков, ведь жижа жаждет отомстить гуманоидам, которых винит в своём алхимическом плене. Сама она не может выбраться из сферы, но её психический шум действует и за пределами стеклянной тюрьмы, что позволяет ей использовать псевдозаклинания на существ в комнате. Каждый раунд она пытается применить к персонажу игрока *подчинение гуманоида*, приказывая разбить сферу. Обретя свободу, жижа нападает на этого персонажа со всей яростью. Если у мозговой жижи остаётся менее 30 ПЗ, она понимает, что находится в опасности, и пытается подчинить персонажей одного за другим, начиная с самого тяжелобронированного.

Если ей удаётся подчинить себе группу, она использует их способности, чтобы восстановиться, а затем вновь атакует, повторяя эту тактику до тех пор, пока персонажи или жижа не будут уничтожены.

МОЗГОВАЯ ЖИЖА

Опыт 3200

КО 7

Нейтральная злая маленькая жижа.

Иниц.: +6; **Восприятие:** слепозрение 60 футов; Вниман-
ние +11.

Аура: психический шум (10 футов, СЛ 19).

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 19, врасплох 18 (+4 броня, +2 интуитив-
ный, +4 Лвк, +2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 75 (10d8+30).

Стойкость +6, **Реакция** +9, **Воля** +6.

Защитные способности: предвосхищение, уклонение;
Невосприимчивость: особенности жиж.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 60 футов (хорошая
манёвренность).

В ближнем бою: 2 щупальца +13 (атака касанием, 1d6
урона электричеством и нейронный импульс).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; **Зона**
досягаемости: 0 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +14):

Постоянные — *магический доспех*, чтение мыслей.

Неограниченно — *подчинение гуманоида* (СЛ 19), *подчи-
нение животного* (СЛ 17), *приворот (чудовище)* (СЛ 18).

3 / день — *манипуляция памятью* (СЛ 18), *рассеива-
ние магии*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 4, **Лвк:** 19, **Вын:** 16, **Инт:** 15, **Мдр:** 12, **Хар:** 19.

БМА: +7; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 22 (нельзя сбить с ног).

Черты: Подвижность, Самооборона, Стальная Воля,
Уворот, Фехтование.

Навыки: Блеф +10, Внимание +11, Дипломатия +5, По-
лёт +25, Проницательность +11, Скрытность +15.

Языки: акло (не может говорить); телепатия 100 футов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нейронный импульс (Св): существо, по которому попа-
ло щупальце жижи, должно пройти испытание Стой-
кости со СЛ 18 и при провале получить 1d6 урона Ин-
теллекту и ошеломление на 1d4 раунда. Каждый раз,
когда мозговая жижа наносит урон Интеллекту, она
получает 5 временных ПЗ. СЛ испытания зависит
от Выносливости мозговой жижи.

Предвосхищение (Св): ограниченные способности
к предвидению событий дают мозговой жиже бонус
+2 (интуитивный) к проверкам инициативы, испыта-
ниям Реакции и КБ. Мозговую жижу нельзя застать
врасплох, и она всегда может действовать во время
предбоевого раунда.

Психический шум (Св): неровный психический шум,
издаваемый мозговой жижей, приводит существ
в ступор на 1d4 раунда. Когда существо начинает
свой ход в пределах ауры, оно должно пройти ис-
пытание Воли со СЛ 19, чтобы отменить эффект.
Независимо от исхода испытания, существо стано-
вится невосприимчиво к психическому шуму этой
мозговой жижи на следующие 24 часа. В конце
каждого своего хода существо, попавшее под воз-
действие эффекта, может вновь пройти испытание,
чтобы избавиться от эффекта раньше. Это воздей-
ствующий на разум эффект. СЛ испытания зависит
от Харизмы мозговой жижи.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2
ПОМЕСТЬ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ



Сокровища: послание на шкафу у восточной двери написано на всеобщем гласит: «Здесь ты найдёшь безопасность — но помни, что, пользуясь уловками, ты сходишь с Пути». Второй такой же шкафчик находится у западной двери, на нём написано следующее: «Верни то, что более не нужно, ибо вес его замедлит твой путь». Раньше в этих шкафчиках хранились бусины силовой сферы, чтобы ученики могли использовать их против мозговой жижи, если та вырвется на свободу, — эту меру безопасности ввели после двух несчастных случаев, закончившихся смертью. В восточном шкафу не осталось ничего, кроме нескольких шёлковых подушечек. В западном шкафу на подобных подушечках лежат три бусины силовой сферы.

Е35. Бассейн медитации (КО 6)

Большую часть этой комнаты занимает бассейн глубиной три фута. Над прозрачной водой на высоте пятнадцати футов нависает бочкообразный свод. Посреди бассейна из воды на шесть дюймов поднимаются три мраморные платформы. На них та же мозаика, какую можно встретить на верхних ярусах монастыря. По углам находятся четыре восьмиугольных алькова, в каждом стоит по мраморной колонне. В стене рядом с юго-восточным альковом прорыт широкий лаз.

В этой комнате удивительно спокойно, а звук воды, что нежно плещется о каменные стены бассейна, ритмичным эхом разносится вокруг. На северной стене из синих и золотых плиток выложена надпись: «Даже посреди хаоса тренированный ум может создать порядок». В этой

комнате монахи ордена отдыхали и предавались медитации, и её до сих пор используют в тех же целях. Воды бассейна испускают слабую магию превращения — они постоянно пополняются и очищаются. Каждый персонаж может раз в месяц провести один час в бассейне и получить преимущества пира героев и восстановления (оба имеют УЗ 11).

Колонны в альковах исписаны именами тех, кто успешно прошёл Путь претендента. Проход в стене выкопали для Этеперакса кобольды из племени Кровавой Клятвы, он идёт на север и через 750 футов выводит в зону Ж1, к логову дракона.

Существа: два жреца-гриота, поклоняющиеся Призраку тьмы (аспекту Внешнего бога Ньярлатхотепа — подробнее см. *Pathfinder Adventure Path* № 46), сторожат вход в логово Этеперакса. Заметив чужаков, один жрец тут же улетает в тоннель, чтобы предупредить дракона. В это время второй гриот нападает на персонажей игроков.

ГРИОТЫ-ЖРЕЦЫ (2)

КО 4

Опыт 1200

Гриот, жрец Ньярлатхотепа 3 (см. стр. 62).

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иници.: +3; **Восприятие:** слепозрение 20 футов, темновидение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА

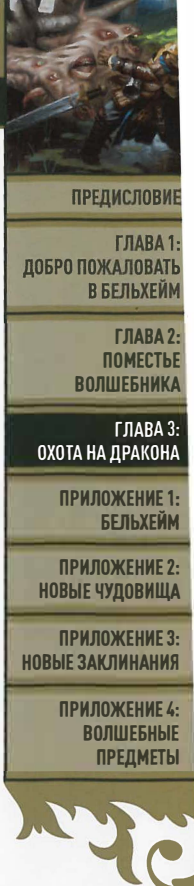
КБ: 19, касание 13, врасплох 16 (+6 броня, +3 Лвк).

ПЗ: 37 (5 КЗ; 2d10+3d8+13).

Стойкость +5, **Реакция** +7, **Воля** +11; +1 против воздействующих на разум эффектов.

Невосприимчивость: яд.

Слабые стороны: светочувствительность.



ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 40 футов (средняя манёвренность).

В ближнем бою: искусно сделанный кинжал из стекла пустоты +6 (1d4+1 / 19–20 и психический удар), укусы +0 (1d6 и яд).

Особые атаки: божественная сила (5 / день, негативная энергия, СЛ 13, 2d6), яд (СЛ 13).

Псевдозаклинания гриота (УЗ 1; концентрация +3): Неограниченно — *магическая рука, обнаружение магии, открывание/закрывание*.

1 / день — воздействие на подсознание (СЛ 14), ступор (СЛ 14).

Псевдозаклинания сферы (УЗ 3; концентрация +6):

6 / день — прикосновение тьмы, прикосновение хаоса.

Подготовленные заклинания жреца (УЗ 3; концентрация +6):

2 — *исцеление серьёзных ранений, раскат грома* (СЛ 15), *слепота/глухота*^{сф} (СЛ 15, вызывает только слепоту).

1 — *защита от принципиальности*^{сф}, *исцеление лёгких ранений, низшее замешательство* (СЛ 14), *погибель* (СЛ 14).

0 (неограниченно) — *божественное наставление, кровотечение* (СЛ 13), *обнаружение магии, сопротивляемость*.

^{сф} заклинание сферы; **Сферы:** Тьмы, Хаоса.

ТАКТИКА

Во время боя: гриоты начинают сражение с дистанционных заклинаний, используя полёт, чтобы не ввязываться в ближний бой. Закончив с заклинаниями дальнего действия, они спускаются на землю и проводят негативную энергию, пытаясь задеть как можно больше противников. В ближний бой они вступают только в крайнем случае.

Боевой дух: жрецы-гриоты сражаются до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 16, **Вын:** 14, **Инт:** 13, **Мдр:** 17, **Хар:** 15.

БМА: +4; **БМБ:** +5; **ЗБМ:** 18.

Черты: Боевая магия, Бой вслепую, Избирательная божественная сила, Стальная воля.

Навыки: Внимание +10 (+14 в темноте), Знание (география) +3, Знание (религия) +9, Полёт +5, Проницательность +10, Скрытность +5.

Языки: акло, гриотский; телепатия 30 футов.

ОС: недышащий.

Боевое снаряжение: свиток крошечной тьмы, свиток разговора с мёртвым, свиток раската грома; **Прочее снаряжение:** искусно сделанный кинжал из стекла пустоты, искусно сделанный нагрудник из стекла пустоты.

ПЕРЕД ВСТРЕЧЕЙ С ДРАКОНОМ

Для логова Этеперакс выбрал пещеру в Драконьей топи, у вершины небольшого холма к северу от монастыря. Снаружи вход защищают густые заросли и крутые скалы, что затрудняет посещение пещеры для нелетающих существ (чтобы преодолеть последние 300 футов, нужна проверка Лазания со СЛ 20), — при этом вход найти ещё сложнее. Персонаж, который успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 10, заметит множество заросших входов в крыше пещеры (не забудьте про изменение сложности из-за расстояния).

В этом месте и произойдёт кульминация приключения. Это одна большая арена сражения, где персонажам предстоит встреча с величайшим врагом. Он многократно превосходит их в силе и могуществе, но при надлежащей

подготовке и планировании (а также некоторой доле везения) герои сумеют его одолеть. Помимо собранных по дороге сокровищ, персонажам пригодится помощь союзников — Ночевостки, Маффей и Азмур.

Есть ещё три вещи, которые могут дать игрокам преимущество в последней битве.

Заккрытие Тёмного Окна: когда Тёмное Окно закрыто, разрыв в зоне Ж5 затягивается. Все гриоты выходят из-под власти Этеперакса — те, кто был в монастыре, остаются на своих местах ещё 1d4 дня, а гриоты в зоне Ж2 сходят с ума от близости к уничтоженному разрыву и нападают на Этеперакса. Дракон убивает их, но в ходе боя получает 20 урона. Во время финального сражения он уже не сможет призывать гриотов на помощь.

Победа над слугами: если при первой встрече с драконом персонажи были вынуждены отступить или если его предупредили об их появлении, Этеперакс призывает всех оставшихся слуг из монастыря в своё логово, чтобы те помогали при обороне. Чем больше слуг персонажи победят перед нападением на дракона, тем меньше его резерв. Если персонажи сумеют победить или завербовать всех четырёх главных помощников, уверенность в собственных силах делает их невосприимчивыми к пугающему присутствию дракона.

Настоящее имя Этеперакса: Этеперакс страстно ненавидит своё настоящее имя, Санги, — он думает, что этому имени не хватает величия, которое должно быть у настоящего дракона. Если персонажи произносят его вслух во время сражения, Этеперакс теряет контроль над собой и победить его становится проще.

ЛОГОВО ДРАКОНА

Ниже приведено краткое описание ключевых мест в логове Этеперакса.

Ж1, холл: на юге тоннель длиной 750 футов ведёт обратно в зону Е35. Днём сюда с востока попадают солнечные лучи. Высота потолка примерно 20 футов.

Ж2, жилище гриотов: потолок здесь, как и в холле, высотой 20 футов. Если персонажи не закрыли Тёмное Окно в монастыре, семь гриотов (см. стр. 62) под предводительством трёх гриотов-жрецов (см. стр. 54) ждут здесь, чтобы прийти на помощь Этепераксу. Когда они видят нарушителей, то сразу летят на восток — предупредить дракона и сразиться на его стороне.

Ж3, главная пещера: потолок этой огромной пещеры высотой 50 футов во многих местах прорезают выходы на поверхность (контуры этих выходов изображены на карте белым цветом). Пол здесь покрыт слоем земли, на нём растут грибы, мох и трава, образуя густой пушистый ковёр.

Ж4, балкон: по краю пещеры, в 20 футах над землёй проходит естественный выступ. Этеперакс предпочитает, чтобы посетители ожидали его в северо-западной части балкона. Персонажи могут забраться с пола пещеры на выступ, если успешно пройдут проверку Лазания со СЛ 20.

Ж5, разрыв: пока открыто Тёмное Окно, в логове Этеперакса клубится чёрная воронка. Этеперакс потратил немало сил, чтобы создать этот портал в Тёмную Завесу, и пока он не закроется, дракон может призывать гриотов себе на помощь. Разрыв имеет диаметр примерно 20 футов и неподвижно висит в вертикальном положении. Его центр находится в 15 футах над землёй, края — в 5 футах от пола. Всех, кто вступает в контакт с разрывом, затягивает внутрь (испытание Реакции со СЛ 20, чтобы избежать). Существа, которые провалили испытание, на мгновение оказываются в открытом космосе, после чего их выбрасывает на 2d6x10 футов к югу от разрыва. Мимолётное

воздействие открытого космоса вызывает 3д6 урона от декомпрессии и 3д6 урона холодом (без испытаний); бросок через весь зал наносит дополнительно 4д6 урона (испытание Реакции со СЛ 15, чтобы уменьшить вдвое).

Ж6, гнездо Этеперакса: в большом сводчатом алькове высотой 40 футов находится огромное гнездо Этеперакса, сложенное из травы, листьев и ветвей вечнозелёных деревьев.

Ж7, пруд: этот пресный пруд имеет среднюю глубину 20 футов. Здесь Этеперакс утоляет жажду и иногда купается.

Ж8, сокровищница: потолок здесь достигает 20 футов в высоту. В этой комнате Этеперакс держит свою единственную пленницу Риму Келл, а также хранит сокровища — все они аккуратно рассортированы по сундукам и другим ёмкостям. Сокровища Этеперакса перечислены на стр. 58.

ЭТЕПЕРАКС ЖЕСТОКИЙ (КО 11)

Длина дракона Этеперакса от рога до хвоста — примерно 30 футов. Это поистине внушительное зрелище. Днём дракон спит, а по ночам наблюдает за звёздами или листает свою обширную коллекцию книг. Он вряд ли ожидает персонажей игроков (слуги из монастыря боятся сообщить ему о своём поражении), если только Тёмное Окно не закрыто и ему не пришлось сразиться с гриотами в зоне Ж2. Тогда он остаётся настороже и ждёт 24 часа, после чего выбирается наружу и отправляется посмотреть, что случилось в монастыре. Поняв, что вместо того, чтобы собирать выкуп, Бельхейм нанял охотников на драконов, зверь нападает на посёлок. После этого дракон возвращается в логово, убивает Риму, собирает свои сокровища и перебирается куда-нибудь подальше. Это приключение предполагает, что, закрыв Тёмное Окно, персонажи сразу отправляются к дракону. В этом случае Этеперакс ожидает их в зоне Ж6. Заметив группу в своём логове, дракон произносит:

«Что такое? Кто здесь? Вы посмели явиться к могучему Этепераксу без приглашения и осквернить это логово своим бесчинством? Назовите же себя, чтобы я знал, чья кровь окрасит мою пещеру!»

Если персонажи упоминают Бельхейм, настроение Этеперакса улучшается и он спрашивает, при них ли выкуп. Любой ответ, кроме положительного, вызывает ярость дракона, и он тут же бросается в атаку.

ЭТЕПЕРАКС

КО 11

Опыт 12800

М, зелёный дракон, подросток.

Принципиальный злой огромный дракон.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, драконье чутьё; **Внимание** +18.

Аура: пугающее присутствие (150 футов, СЛ 20).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 8, врасплох 28 (+4 броня, +16 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 149 (13д12+65).

Стойкость +12, **Реакция** +8, **Воля** +10.

СУ: 5/магия; **Невосприимчивость:** кислота, паралич, сон; **УКМ:** 22.

Слабые стороны: постыдное имя.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 40 футов, полёт 200 футов (плохая манёвренность).

В ближнем бою: укус +18 (2д8+10 / 19-20), 2 удара когтями +18 (2д6+7), 2 удара крыльями +13 (1д8+3), удар хвостом +13 (2д6+10).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона**

достигаемости: 10 футов (15 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (50-футовый конус, 10д6 урона кислотой, испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое, используется

ЭТЕПЕРАКС

каждые 1d4 раунда), сокрушение (небольшие существа, СЛ 20, урон 2d8+10).

Псевдозакливания (УЗ 13; концентрация +15):

Неограниченно — *опутывание* (СЛ 13), *приворот (гуманоид)* (СЛ 13).

3 / день — вызов гриота.

Известные заклинания чародея (УЗ 3; концентрация +5):

1 (6 / день) — *магический доспех*, *масло*, *ослабляющий луч* (СЛ 13).

0 (неограниченно) — *магическая рука*, *обнаружение магии*, *свет*, *сообщение*, *чтение магических текстов*.

ТАКТИКА

Перед боем: Этеперакс сотворяет *магический доспех*.

Во время боя: Этеперакс начинает бой с губительного дыхания, снижаясь так, чтобы попасть по как можно большему числу персонажей. Следующие несколько раундов он перемещается с балкона на балкон, творя заклинания или применяя *опутывание* к врагам внизу, чтобы их ослабить. После того как во время аукциона он использовал *обманку* и *устойчивый образ*, в его *посохе иллюзии* осталось всего два заряда. Но прежде чем вступить в ближний бой, он творит с помощью *посоха зеркальное отражение*, а после бросает его в каком-нибудь безопасном месте, спускается вниз и продолжает сражение вблизи. Его первая атака — *Жестокий удар*+ *укусом*, после чего Этеперакс старается проводить полные атаки как можно чаще. Он атакует несколько целей, но если один из врагов особенно опасен, то дракон сосредотачивает все свои удары на нём.

Боевой дух: если у Этеперакса остаётся менее 40 ПЗ, он неожиданно понимает, что находится в очень опасной ситуации, но его одержимость сокровищами и книгами мешает дракону тут же улететь. Вместо этого он отправляется в зону Ж8 и начинает собирать вещи. К этому моменту Рима успевает спрятаться в пещере — заметив её отсутствие, дракон ревёт от ярости. Если персонажи не догоняют его за пять минут, Этеперакс находит и убивает Риму, после чего улетает, прижимая к груди свои сокровища, завернутые в шкуру химеры. Если персонажи настигают его до этого момента, но уже после того, как он нашёл Риму, дракон берёт её в заложники. Он говорит, что отпустит её, если герои позволят ему уйти с сокровищами. Если персонажи хотят убить змея, прежде чем он воплотит свою угрозу, снова определите инициативу — в свой ход дракон отбрасывает Риму и использует губительное дыхание на персонажей игроков, упрямо продолжая вести бой до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 10, **Вын:** 19, **Инт:** 14, **Мдр:** 15, **Хар:** 14.

БМА: +13; **МБМ:** +22 (+24 при таране); **ЗБМ:** 32 (34 против тарана, 36 против сбивания с ног).

Черты: Жестокий удар, Жестокий удар+, Живучесть, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива.

Навыки: **Блеф** +18, **Внимание** +18, **Дипломатия** +15, **Знание (география)** +18, **Знание (магия)** +15, **Колдовство** +18, **Плавание** +24, **Полёт** +8, **Проницательность** +15, **Языкознание** +8.

Языки: **акло**, всеобщий, гриотский, драконий, силван.

ОС: в лесу как дома, дыхание под водой.

Боевое снаряжение: *посох иллюзии* (после аукциона осталось 2 заряда).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вызов гриота (Пс): эта способность действует, пока открыт разрыв в Ж5 и только когда Этеперакс находится в 60 футах от него. Способность работает как *потусторонний союзник*, но её можно использовать только для вызова гриотов. Гриоты не требуют платы — пока разрыв существует, они подчиняются автоматически.

Позорное имя (Экс): когда персонаж впервые называет Этеперакса настоящим именем, Санги, дракон явно потрясён этим событием — он ошеломлён на 1 раунд, во время которого зверь яростно рычит и бранится на драконьем. Всё это время он не может сконцентрироваться, чтобы творить заклинания. В дальнейшем, когда произносят его настоящее имя, Этеперакс может противостоять ошеломлению, если пройдёт испытание Воли со СЛ 20, — он получает накапливающийся бонус +2 к каждому последующему испытанию после второго. Если Этеперакс сумеет убить одного из персонажей игроков или опустить его ПЗ ниже 0, дракон получает дополнительный бонус +4 ко всем будущим испытаниям Воли против этого эффекта. Если персонажи повторяют настоящее имя Этеперакса пять раз, оно больше не будет действовать (разве что разозлит его ещё больше).

РИМА КЕЛЛ

Риму Келл, беременную жену Азмура Келла, удерживали в плену сочетанием страха и заклинания *приворот (гуманоид)*, которое периодически использовал дракон. В последнее время дракон перестал накладывать на пленницу *приворот*; он уверен, что Рима напугана до такой степени, что не решится сбежать. Но на самом деле Рима просто выжидает подходящего момента. Она сумела украсть из сокровищницы дракона +2 *мифральный кинжал* и намерена напасть на Этеперакса, если ей подвернётся возможность. Если она слышит звуки боя в пещере, то прячется и ждёт своих спасителей или подходящего момента для побега.

РИМА КЕЛЛ

КОЗ

Опыт 800

Ж, человек, плут 4.

Нейтральный добрый средний гуманоид (человек).

Иниц.: +4; **Восприятие:** Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 10 (+3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 33 (4d8+12).

Стойкость +3, **Реакция** +10, **Воля** +0; +1 против ловушек.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: +2 *мифральный кинжал* +9 (1d4+3 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ТАКТИКА

Во время боя: бонусы к Реакции Рима, а также уклонение и Молниеносная реакция+ помогают ей пережить губительное дыхание Этеперакса, но пока дракон жив, она в опасности, если персонажи не отвлекут его внимание. Во время сражения она атакует дракона, если видит подходящую возможность. Для первой атаки считайте, что Этеперакс застигнут

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬЕ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

врасплох этим неожиданным нападением — при падении она наносит урон атакой исподтишка. Но даже после удара Рима дракон продолжает нападать на персонажей игроков, пока они живы.

Боевой дух: Рима храбро сражается, но если её ПЗ меньше 15, она пытается покинуть бой.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 18, **Вын:** 14, **Инт:** 12, **Мдр:** 8, **Хар:** 10.

БМА: +3; **БМБ:** +4; **ЗБМ:** 19.

Черты: Молниеносная реакция, Молниеносная реакция+, Уворот, Фехтование.

Навыки: Акробатика +8, Блеф +7, Внимание +6, Выживание +3, Дипломатия +7, Знание (краеведение) +8, Знание (Природа) +5, Механика +8, Проницательность +6, Скрытность +8.

Языки: всеобщий, сильван.

ОС: беременность, воровские приёмы (живучий плут, плут-фехтовальщик), поиск ловушек +2.

Боевое снаряжение: +2 миф-
ральный кинжал.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Беременность (Экс): поздний срок беременности влияет на нагрузку Рима, как если бы она несла средний груз.

СОКРОВИШНИЦА ЭТЕПЕРАКСА

Большую часть времени Рима провела, отдыхая на горе шкур, — среди них есть хорошо сохранившаяся шкура химеры стоимостью 900 зм.

Свою обширную коллекцию книг (приблизительно две трети украдены из библиотек монастыря) Этеперакс хранит в шести запечатых деревянных ящиках шириной по пять футов. Если дракон вынужден отступить, он оставляет их в логове и захватывает сундуки поменьше, которые заворачивает в шкуру химеры. В этих сундуках находятся сотни книг общей стоимостью 12 000 зм (все имеют названия вроде «Кодекс эбонитовых глубин», «Гримуар невозможных секретов», «Чёрная энциклопедия Каргета» и т. д.). Каждый заполненный сундук весит 250 фунтов. Эти книги дают бонус +6 (мастерство) ко всем проверкам Знания (география, история, магия, планы и религия), которые проводятся при обращении к ним. Также на их страницах описаны магические ритуалы — включая тот, который Этеперакс провёл, чтобы открыть разрыв и получить доступ к Тёмной Завесе.

В пяти сундуках поменьше находятся наиболее ценные сокровища Этеперакса: 8 940 мм, 5 100 см, 2 300 зм и 93 мм; небольшой серебряный котёл с изображениями росамах стоимостью 120 зм; золотой скарабей с гравировкой в виде символа Нефиса стоимостью 75 зм; серебряное зеркальце в оправе из сумеречного дерева стоимостью 120 зм; серебряная чаша стоимостью 75 зм, внутри которой лежат шесть фигурок пантер из нефрита (каждая стоимостью 20 зм); платиновый символ религии Абадара стоимостью 500 зм; искусно сделанная флейта

из сумеречного дерева стоимостью 300 зм; написанный на чёрном бархате портрет королевы Аброгайль II стоимостью 1 500 зм; кошель с дюжиной камней-гранатов с изъёмами, стоимостью 20 зм каждый; шестифунтовый кусок стекла пустоты стоимостью 600 зм. Здесь также находятся зелье надежды, зелье дыхания под водой, свиток молота хаоса, искусно сделанный кожаный доспех, +1 легко укреплённый баклер, +1 возвращающийся нож-звезда, искусно сделанная рапира, +1 ручной арбалет огненного взрыва, +2 лёгкая булава, кошель с шестью вопящими болтами, жезл скорохода (44 заряда), жезл снятия паралича (38 зарядов), кольцо друга животных, пояс телесной мощи +2 (Сила и Выносливость), театральный плащ, крылатые сапоги и венец убедительности.

Награда: если персонажи сумеют спасти Риму от дракона, наградите их 1 600 опыта.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда персонажи с триумфом возвращаются в Бельхейм, местные жители осыпают их похвалами (в особенности если они привели с собой Келлов). Если кто-то из персонажей игроков был убит в решающей битве с Этепераксом, баронесса предлагает оплатить их возвращение к жизни в Кассомире. Леди Ориджина также посвящает персонажей игроков в рыцари, даруя им титул «леди» или «сэр», что поднимает их до уровня аристократии Талдора. Вскоре Рима рождает двух близнецов, и Азмур (если он выжил) в благодарности за спасение дарит персонажам игроков несколько своих волшебных предметов.

Если Этеперакс сумел сбежать, он задумывается о мести, так что, вероятно, группа захочет его выследить. Прежде чем мстить, дракон попытается найти союзников — скорее всего, существ из Тёмной Завесы.

Следующие приключения могут быть связаны с Тёмной Завесой напрямую. Закрывание Тёмного Окна и исчезновение разведчика не-тальгу, убитого (и оживлённого) Ханклеем, может привлечь внимание других существ из Чёрного Доминиона, собирающих мозги. В качестве альтернативы персонажи могут отправиться путешествовать по солнечной системе Голариона или в чёрные просторы между мирами.

Когда слухи об их победе расходятся по миру, персонажи замечают, что слава охотников на драконов открывает для них множество дверей. Но при этом они могут привлечь внимание преступников, желающих разлучить героев с недавно приобретёнными сокровищами. Если вы хотите, чтобы персонажи понервничали, пусть через несколько недель или даже месяцев после этих событий они услышат разговоры о том, что кости настоящего Этеперакса пропали с болот. Люди рассказывают о свисте исполинских крыльев, разрезающих полное небо, под звёздами слышится голодное шипение, а в посёлке набирает силу новый слух: неужели настоящий Этеперакс восстал из мёртвых?



РИМА КЕЛЛ



ПРИЛОЖЕНИЕ 1: БЕЛЬХЕЙМ

Для жителей северного Талдора годы Драконьей чумы были насыщены событиями. В 3660–3672 годах О. А. этот регион пережил взрыв жестоких и кровавых бесчинств, совершаемых не менее чем тридцатью разными драконами. Среди тех, кто пострадал от этих нападений, была молодая женщина по имени Тула Бельхейм. Она потеряла семью, когда чёрный дракон Этеперакс уничтожил её родной посёлок Назилли на южной окраине Вердуранского леса. Позднее она стала великим героем, а основанная ею группа наёмников, Истребители из Назилли, в те времена убила больше драконов, чем любая другая. Её последним триумфом стала победа над Этепераксом в самом сердце болот Вердуранского леса. Эти болота сейчас носят название Драконья топь.

За её заслуги император Талдора наградил Тулу титулом баронессы и назначил управляющей окрестностями Вердуранской развилки, а также всей Драконьей топью. Легионы почитателей Тулы вскоре основали здесь посёлок, получивший её имя. Здания строились из известняка, который добывали в каменоломне неподалёку. В 3676 году О. А., в то время как посёлок пытался найти своё место в мире, группа жрецов Ирори явилась к баронессе Бельхейм и попросила разрешения построить монастырь

к востоку от посёлка, на окраине Драконьей топи. Леди Тула любезно дала своё согласие, и вскоре на дальней стороне болота вырос монастырь.

Секта Ирори росла и развивалась вместе с Бельхеймом и за долгие годы установила тесные связи с посёлком. Через некоторое время леди Тула вышла замуж за одного из своих Истребителей, Артура Кантэклюра, и построила замок на вершине одного из холмов. У пары было четверо детей, но все они не дожили и до девяти лет, погибнув от болезни или несчастного случая. В итоге баронесса осталась без наследников. Отношения Тулы и Артура со временем ухудшались: леди становилась всё более мрачной и одержимой строительством роскошной гробницы для себя и своей семьи. Когда они окончательно отдалились друг от друга, Тула указала в своём завещании, чтобы Артура похоронили отдельно от неё, в другом зале гробницы. В один дождливый день они вновь начали ссориться. После нескольких обидных слов, произнесённых обоими супругами, Тула в слезах выскочила из комнаты. Она выбежала на балкон, надеясь, что дождь смывает её печаль, но поскользнулась. Тула упала через перила прямо на рога стоящей внизу статуи дракона.

Охваченный горем и виной за то, что его слова вызвали такую трагедию, Артур вскочил на коня и отправился

СЕКРЕТЫ БЕЛЬХЕЙМА

Некоторые фрагменты истории Бельхейма неизвестны даже старейшей жительнице посёлка, гному Басси (ей 414 лет, и она сумела избежать выцветания благодаря частым путешествиям по землям Внутреннего моря и написанию исторической прозы). Информацию, указанную в этом Приложении курсивом, можно узнать только с помощью магии или во время особых событий этого приключения.

за помощью. Но у судьбы были иные планы. Не успел Артурик удалиться от замка и на сотню футов, как его конь испугался грома и встал на дыбы. Артурика выбросило из седла, и при падении он сломал себе шею. Наутро их тела нашли слуги. Бельхейм оплакивал потерю, причины которой никто так и не смог выяснить. Тела поспешно перенесли в гробницу Тулы и похоронили в соответствии с её пожеланиями, а саму гробницу запечатали. Чувство вины терзало душу Артурика все эти годы, и со временем он превратился в духа.

Право управлять Бельхеймом перешло к дальним родственникам Артурика Кантэклярам. В 4500 году О. А. барон Сарво Кантэкляр, жестокий властитель, сажающий своих подданных в тюрьму за малейший проступок, участвовал в восстании против Великого Князя. В наказание за это его семья и замок были уничтожены. Однако в тот год потрясения затронули не только Бельхейм. За месяц до разрушения замка Тулы, который после этого суверенные местные жители прозвали Ведьминой башней, из монастыря Святой Каериксы таинственно исчезли все монахи, а их обитель пришла в запустение.

Монахи изучали запретные тайны Тёмной Завесы, ошибочно считая, что познание энтропии и хаоса позволит им расширить понимание чистоты и порядка. Их настоятель открыл способ связи с инопланетными созданиями, живущими в далёких мирах. Для этого он использовал портал, называемый Тёмным Окном. Однако контакт с могущественным чужеродным существом (известным как янгете) закончился катастрофой. Жуткое создание телепортировалось через вселенную и напало на монахов прямо в монастыре. Завязался жестокий бой. Хотя настоятелю удалось заставить янгете отступить в Тёмное Окно, все монахи были убиты. Похоронив их, настоятель отправился в тайную комнату храма, где ритуально отравил себя в качестве акта покаяния и превратился в нежить — ирорианскую мумию. Он обречён оставаться в монастыре до тех пор, пока Ирори не ниспошлёт героев, способных завершить то, что не смог сделать настоятель.

Тем временем в награду за противостояние мятежным Кантэклярам новым бароном Бельхейма был назначен человек по имени сэр Арколд Деви. Его потомки правили этими землями два столетия. За этот срок в окрестностях произошло несколько достойных упоминания событий — самым заметным из них стало землетрясение, которое почти не затронуло посёлок, но вызвало затопление местной каменоломни. Лишившись доступа к запасам качественного известняка, Бельхейм начал медленно угасать.

Жители посёлка несколько раз собирались осушить Драконью топь, чтобы приспособить её земли под сельское хозяйство и, возможно, найти новые залежи известняка. Однако это требовало огромных ресурсов, поэтому

вновь и вновь планы переносились. Казалось, Бельхейм обречён на то, чтобы остаться лишь сонным захолустьем умирающей Талдорской империи.

БЕЛЬХЕЙМ

Принципиальный нейтральный маленький посёлок.

Коррупция +2; **Преступность** -1; **Экономика** +0;

Законопослушность +4; **Знания** +2; **Общество** -1.

Свойства: жители любят слухи, изолированный.

Опасность: 0.

ДЕМОГРАФИЯ

Форма правления: властитель (баронесса).

Население: 388 (377 людей, 1 гном, 5 полуорков, 1 полурослик, 3 полужельфа, 1 эльф).

ИЗВЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Леди Ориджина Деви, баронесса Бельхейма (принципиальная нейтральная, Ж, зрелая, человек, аристократ 5).

Арнхольд Деви, сын леди Ориджины, будущий барон Бельхейма (принципиальный нейтральный, М, молодой, аристократ 1 / умелец 2).

Бальтус Ханклей, злосчастный учёный (нейтральный, М, человек, волшебник 9 — мёртв).

Азмур Келл, друид Зелёной веры (нейтральный, М, человек, друид 8 — пропал без вести).

Басси, разговорчивая специалистка по истории Бельхейма (хаотичная добрая, Ж, старая, гном, бард 3).

РЫНОК

Базовое богатство: 1 000 зм; **Ограничение на покупку:** 5 000 зм; **Сотворение заклинаний:** 5 круг.

Волшебные предметы на продажу:

Дом Абадара: +1 лёгкий арбалет, +2 длинный меч, свиток восстановления (3)*, жезл исцеления серьёзных ранений (39 зарядов).

Храм Семи Роз: камень иуна, багровый шарик; очки мелких деталей; жезл низшего восстановления (43 заряда).

Кожевенная мастерская Сенсины: +1 клёпанный кожаный доспех.

Мастерская Делбин: +1 ледяной короткий меч, скарабей разрушителя големов, малое кольцо устойчивости к стихии (кислота).

Кузница Ченса: +1 ударный тяжёлый стальной щит.

* Эти вещи, если их не купили заранее, будут подарены персонажам игроков в главе 3, когда они согласятся стать охотниками на дракона.

БЕЛЬХЕЙМ СЕГОДНЯ

При первой встрече Бельхейм предстаёт сонным пасторальным уголком. Экономически этот посёлок почти самодостаточен. Здесь производят гончарные изделия и ловят рыбу, но в Бельхейме плохо развита торговля, так что эта продукция малоизвестна за его пределами. Большинство местных жителей работают на семейных предприятиях или оказывают услуги. Обитатели посёлка довольно склоны и злопамятны. Соседи часто спорятся из-за своих убеждений.

Посёлок Бельхейм изображён на вложенной карте. Описание всех ключевых мест приведено на стр. 61.

ФРАКЦИИ БЕЛЬХЕЙМА

Все важные политические споры Бельхейма неразрывно связаны с религиозными убеждениями его жителей.

Абадар: в своих мечтах абадариане видят Бельхейм центром торговли и экспорта. Прагматичные абадариане часто конфликтуют с шелинитами, которых считают бездельниками.

ЗАВЕДЕНИЯ И ЖИТЕЛИ БЕЛЬХЕЙМА

НАЗВАНИЕ	ПРОФИЛЬ	ОБИТАТЕЛИ	ФРАКЦИЯ	СТАРШИЙ	ОТНОШЕНИЕ К ПЕРСОНАЖАМ
1 Ферма Малак	Молочная ферма	9 людей	Зелёная вера	Исадора Малак (НД, Ж, простолудин 3)	Дружелюбное (добрая)
2 Ферма Хардглоу	Зерновая ферма	12 людей	Зелёная вера	Юфемия Хардглоу (Н, Ж, простолудин 3)	Безразличное (угрюмая)
3 Гарнизон Бельхейма	Стража, тюрьма	5 людей	Абадар	Помощник Гергис «Красавчик» Беллет (ПН, М, боец 2)	Недружелюбное (нет чувства юмора)
4 «Мудрый дудочник»	Трактир	6 людей	Шелин	Талия Орем (НД, Ж, умелец 3)	Дружелюбное (гостеприимная)
5 «Снадобья Земли»	Аптека	1 человек	Шелин	Земни из Демгази (ХД, Ж, алхимик 5)	Дружелюбное (общительная)
6 Сёстры Начис	Писец	3 человека	Абадар	Ионния Начис (НД, Ж, умелец 3)	Дружелюбное (уточенная)
7 Мясные продукты «У Акила»	Мясник	6 людей	Абадар	Оррин Акил (ПН, М, простолудин 3)	Недружелюбное (раздражительный)
8 Дом Бенхови	Дом	3 человека	Абадар	Сэр Пелле Бенхови (ПН, М, аристократ 3 / воин 3)	Недружелюбное (мелочный)
9 «У Тимека»	Лавка	6 людей	Абадар	Каспар Тимек (НД, М, простолудин 3)	Дружелюбное (болтливый)
10 Архив Бельхейма	Адвокат	3 человека, 1 полурослик	Абадар	Якоба Киврис (ПН, Ж, аристократ 1 / умелец 3)	Безразличное (педантичная)
11 Ателье Сурей	Портной	3 человека, 3 полужелфа	Абадар	Доркас Сурей (ПН, Ж, умелец 3)	Дружелюбное (сплетница)
12 Школа Бельхейма	Школа	2 человека	Абадар	Тивадар Адмес (ПН, М, умелец 4)	Безразличное (терпеливый)
13 Кожевенная мастерская Сенсины	Кожевник	11 людей	Зелёная вера	Теон Сенсина (НД, М, простолудин 3)	Дружелюбное (шутник)
14 Бельхеймский зал собраний	Амфитеатр	13 людей	Абадар	Ото Барр (ПН, М, аристократ 1 / бард 3)	Безразличное (радикал)
15 Дом Абадара	Храм	4 человека	Абадар	Юпафения Таргас (ПН, Ж, аристократ 1 / жрец Абадара 4)	Безразличное (занятая)
16 Кузница Бакуса	Кузница	5 полуорков	Зелёная вера	«Большой Бык» Бакус (НД, М, полуорк, боец 3)	Дружелюбное (спокойный)
17 Конюшня Доджжон	Конюшня	12 людей	Зелёная вера	Лезара Доджжон (НД, Ж, рыцарь 3)	Безразличное (суровая)
18 Свечная мастерская Бельхейма	Свечная мастерская	11 людей	Зелёная вера	Марла Варлис (Н, Ж, простолудин 3)	Безразличное (традиционастка)
19 Цех камеников	Каменики	7 людей	Абадар	Грегол Лентон (Н, М, умелец 3)	Безразличное (упрямый)
20 Дом Грузв	Дом	5 людей	Абадар	Аджетта Грузв (ПД, Ж, умелец 3)	Безразличное (равнодушная)
21 «У Мелаши»	Цирюльник	2 человека	Шелин	Дэвин Мелаши (НД, М, умелец 3)	Безразличное (стойкий)
22 Дом Басси	Дом	1 гном, 2 человека	Шелин	Басси (ХД, Ж, гном, бард 3)	Дружелюбное (скромная)
23 Мастерская Делбин	Механик	5 людей	Абадар	Федра Делбин (НД, Ж, умелец 3)	Безразличное (робкая)
24 «Меха Одайяль»	Скорняк	4 человека	Абадар	Пасара Одайяль (НД, Ж, простолудин 3)	Безразличное (наглая)
25 «Дом заката»	Гробовщица	2 человека	Абадар	Калладастина Хонас (Н, Ж, умелец 3)	Безразличное (унылая)
26 Стойла Деви	Конюшня	4 человека	Абадар	Джейс Тимон (Н, Ж, простолудин 3)	Безразличное (верная)
27 Поместье Деви	Имение	10 людей	Абадар	Леди Орджина Деви (ПН, Ж, аристократ 5)	Безразличное (печальная)
28 Поместье Ханкля	Имение	См. главу 2	Нет	Бальтус Ханклей (Н, М, волшебник 9 — мёртв)	Нет
29 «Деревянные изделия Бельхейма»	Плотник	8 людей	Шелин	Селия Волденар (Н, Ж, умелец 2 / боец 1)	Безразличное (склочная)
30 «Хлеб и пироги»	Пекарня	6 людей	Абадар	Мирари Скалин (ПН, Ж, простолудин 3)	Дружелюбное (приветливая)
31 «Чудесные ароматы»	Мыловарня	3 человека	Шелин	Азелия Медас (НД, Ж, умелец 3)	Дружелюбное (бережливая)
32 Храм Семи Роз	Храм	8 людей	Шелин	Нилос Джансер (НД, М, бард 1 / жрец 3)	Дружелюбное (кокетливый)
33 «Товары из шерсти»	Валяльщик войлока	1 человек	Нет	Пелнас Магара (Н, М, простолудин 3)	Недружелюбное (нелюдимый)
34 «Греллен и сыновья»	Меняла	6 людей	Абадар	Чоск Греллен (ПН, М, умелец 5)	Безразличное (прагматичный)
35 Грейхэндс	Таверна	7 людей	Абадар	Суэрло Грейхэндс (Н, М, плут 3)	Безразличное (вульгарный)
36 Кузница Ченса	Кузница	6 людей	Нет	Маркус Ченс (НЗ, М, умелец 1 / боец 3)	Недружелюбное (жестоким)
37 Сад Виллоуэй	Яблочная ферма	1 эльф, 9 людей	Шелин	Эмартин Виллоуэй (НД, Ж, эльф, друид 2)	Дружелюбное (сострадательная)
38 Дом Битона	Охотничий домик	11 людей	Зелёная вера	Юдомас Битон (Н, М, следопыт 3)	Безразличное (грубый)
39 Ферма Абрассас	Овечья ферма	12 людей	Зелёная вера	Прейк Абрассас (Н, М, простолудин 3)	Безразличное (пессимист)
40 Ферма Бренлоу	Скотоводческая ферма	13 людей	Абадар	Леннольд Бренлоу (ХН, М, умелец 3)	Безразличное (заносчивый)
41 Гончарный ряд	Гончарная мастерская	20 людей	Абадар	Белко Адрас (ХН, М, умелец 4)	Недружелюбное (скупо)
42 Поместье Адрас	Имение	10 людей	Абадар	Меланкта Адрас (ХН, Ж, плут 3)	Недружелюбное (надменная)
43 «Изысканная обувь Горенделя»	Сапожник	4 человека	Абадар	Чавис Горендель (ПН, М, умелец 3)	Безразличное (утомлённый)
44 Хижина Анагрит	Травница	3 человека	Зелёная вера	Анагрит (ХН, Ж, ведьма 2)	Недружелюбное (недоверчивая)
45 «Сыры Бельхейма»	Сыроварня	14 людей	Шелин	Дендо Бендетто (Н, М, умелец 3)	Безразличное (гордый)
46 Ферма Паскис	Овощная ферма	10 людей	Зелёная вера	Марвон Паскис (Н, М, простолудин 3)	Безразличное (задумчивый)
47 Ткацкая мастерская Кандос	Изготовление тканей	8 людей	Шелин	Лорна Кандос (Н, Ж, умелец 3)	Безразличное (строгая)
48 «Пигменты и краски»	Красильщик	6 людей	Шелин	Мафеллен Кандос (НД, М, умелец 3)	Безразличное (рассеянный)
49 Ферма Адула	Томатная ферма	7 людей	Зелёная вера	Этор Адула (НД, М, простолудин 4)	Безразличное (трудолюбивый)
50 Рыбный ряд	Ловля рыбы	17 людей	Зелёная вера	Перо Гован (Н, М, умелец 3)	Безразличное (заботливый)
51 Мельница Карвели	Мельница	8 людей	Абадар	Раиса Карвели (Н, Ж, простолудин 3)	Безразличное (суеверная)
52 Ферма Монетт	Табачная ферма	10 людей	Абадар	Зири Монетт (ПН, М, умелец 1 / боец 2)	Безразличное (хвастун)
53 Ферма Димас	Зерновая ферма	13 людей	Зелёная вера	Зера Димас (Н, Ж, простолудин 4)	Безразличное (надоедливая)

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2
ПОМЕСТЬЯ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ



ЛЕДИ
ОРИДЖИНА

Зелёная вера: персонажи ведущего, которые принадлежат к Зелёной вере, являются терпеливыми тружениками — их раздражают разговоры о политике.

Шелин: шелиниты хотят, чтобы Бельхейм оставался таким же, как сейчас, — уютным посёлком, в котором ничего не происходит. Они думают, что абадариане являются жадными традиционалистами, забывшими, как это — просто наслаждаться жизнью.

РАЗГОВОРЫ С МЕСТНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ

Поговорив с местными, персонажи могут отыскать важные подсказки, а также получить новые задания. В таблице на стр. 61 кратко описаны все жители

Бельхейма, их занятия, характер и начальное отношение к персонажам игроков. Обычно с героями разговаривает тот персонаж ведущего, который указан как «старший» в своей локации, — если не отмечено иное, все старшие персонажи являются людьми.

Если очевидно, что персонаж игрока принадлежит к той же фракции, что и персонаж ведущего, начальное отношение этого персонажа улучшается на одну ступень. Если же персонаж игрока явно исповедует другую религию, начальное отношение, наоборот, уменьшается на одну ступень. Успешное завершение задания, полученного от персонажа ведущего, автоматически улучшает его расположение до «готов помочь», вне зависимости от веры персонажей игроков. Если игрок использует Дипломатию для того, чтобы улучшить расположение персонажей ведущего, для определения СЛ проверки либо считайте их значение Харизмы равным 10, либо сами подберите подходящее значение Харизмы.

Готов помочь: персонаж ведущего может пригласить персонажей игроков к себе на ужин или предложить остановиться у себя. Он также делится с ними двумя слухами. Если персонаж ведущего является торговцем, герои получают скидку в 10% на все покупки у него.

Дружелюбен: персонаж ведущего делится с персонажами игроков одним слухом.

Безразличен: персонаж ведущего не соглашается делиться слухами. Торговец увеличивает цены на свои товары и услуги на 10%.

Недружелюбен: персонаж ведущего ругает и оскорбляет персонажей игроков. Торговец поднимает цены на свои товары и услуги на 50%.

Враждебен: персонаж ведущего не нападает на персонажей игроков, но распространяет о них дурные слухи. Враждебный торговец отказывается продавать им свои товары и услуги.

СЛУХИ В БЕЛЬХЕЙМЕ

d12 Слух

- Наш друид и его жена ещё два месяца назад должны были вернуться в посёлок, а их всё нет и нет. Думаю, они заблудились или попали в неприятности. Боюсь даже представить, что способно задержать этих двоих! (Правда)

- Исadora Малак до сих пор верит, что её дочь Бофра жива, хотя та уже три месяца как пропала! На прошлой неделе Малак увеличила награду за возвращение Бофры до 200 золотых монет — похоже, она готова отдать все свои деньги! (Правда)
- В этих лесах всегда водились волки, но недавно здесь появилась стая, которую ведёт настоящий зверюга — и ему по вкусу наша скотина! Старина Преик Абрассас видел, как вожак стаи убежал с овцой в зубах, точно собака с костью! Неудивительно, что он назначил награду за его голову. (Правда)
- Если пойдёте в горы, будьте осторожны — там полно пещер и старых шахт. И я слышал, что во многих из них бродят призраки горняков! (Ложь)
- Говорят, что Басси — самая старая в посёлке, но почему? Она же выглядит как ребёнок! Болтают, что её бабка дружила с самой леди Бельхейм. (Правда)
- Где болота, там и драконы — попомните мои слова! В Драконьей топи до сих пор живёт один, здоровенный! Дочурка моей кузины даже видела, как несколько месяцев назад он тащил кабана на болото! (Правда)
- Ходят байки, что в гробнице Тулы поселился призрак её мужа. Но никто не бывал там уже много лет, так что нельзя сказать наверняка. (Правда)
- От кобольдов всегда одни неприятности, но сейчас они совсем распустились. Думаю, они готовятся к войне! (Ложь)
- Меня всегда пугал этот Ханклей. Я слышал, он поклоняется дьяволам и коллекционирует зловещие книги! (Отчасти правда)
- Монахи из старого монастыря не исчезли — они отправились в Драконью топь и погибли во время какого-то жуткого ритуала. Их призраки всё ещё там, бродят по болоту! (Ложь)
- Неделю назад я нашёл на дворе странные следы. Сначала думал, их оставил большой волк, но оказалось, что нет, — ведь я заметил такие же отпечатки на крыше! (Правда — это следы гриотов.)
- Пока я охотился у окраин Драконьей топи, повидал целую кучу странных вещей. Например, видел огромных волосатых мужиков ростом десять футов. И были они, точно волки! (Ложь)

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ГРИОТ

Этот тощий гуманоид напоминает летучую мышь. У него длинный хвост и четыре узких глаза. Молчаливое существо движется с пугающей грацией.

ГРИОТ
Опыт 400

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +4; **Восприятие:** слепозрение 20 футов, темновидение; **Внимание** +6 (+10 в темноте).

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 10 (+4 Лвк).

ПЗ: 13 (2d10+2).

Стойкость +1, **Реакция** +7, **Воля** +6.

Невосприимчивость: холод.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов (средняя манёвренность).

В ближнем бою: искусно сделанный кукри из стекла пустоты +3 (1d4+1 / 18–20 и 1d4 не смертельного урона), укусы –3 (1d6 и яд).

Особые атаки: психический удар.

Псевдозаклинания гриотов (УЗ 1; концентрация +1):

Неограниченно — *магическая рука, обнаружение магии, открывание/закрывание*.

1 / день — воздействие на подсознание (СЛ 12), ступор (СЛ 10).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 18, **Вын:** 12, **Инт:** 13, **Мдр:** 13, **Хар:** 11.

БМА: +2; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 16.

Черты: Стальная воля.

Навыки: Внимание +6 (+10 в темноте), Знание (география) +3, Полёт +9, Проницательность +3, Скрытность +9; **Модификаторы народа:** +4 к Вниманию в темноте.

Языки: акло, гриотский; телепатия 30 футов.

ОС: недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, сборище (3–6 и 1 жрец 3 уровня) или группа (7–20 и 2–6 жрецов 3 уровня, 2–4 варвара 3 уровня, 1 жрец 7 уровня).

Сокровища: снаряжение персонажа ведущего (искусно сделанный кукри из стекла пустоты, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Воздействие на подсознание (Пс): раз в день в качестве основного действия гриот может проникнуть в разум существа в пределах 30 футов. Противник должен пройти испытание Воли со СЛ 12 и в случае провала приходит в замешательство на то время, пока гриот концентрируется на псев-

дозаклинании, и ещё 1 раунд после — максимум 3 раунда плюс КЗ гриота (5 раундов для большинства гриотов). Это воздействующий на разум эффект, эквивалентный заклинанию 2 круга. СЛ испытания зависит от Харизмы гриота.

Психический удар (Св): когда гриот наносит урон существу оружием из стекла пустоты, поток жуткой псионической энергии гриота проходит через его оружие и наносит дополнительно 1d4 несмертельного урона. При критическом ударе противник должен также пройти испытание Воли со СЛ 12. При провале он приходит в замешательство на 1d2 раунда. Это воздействующий на разум эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы гриота и включает бонус +2 (народ).

Яд (Экс): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 12; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** потрясён на 1 раунд; **Лечение:** 1 испытание.

Гриоты населяют одинокие планеты, оторванные от своих светил. Они часто используют порталы в другие миры, чтобы во время затмений награть там ресурсы, которых не хватает на их родных замерзающих планетах. Многие представители этого злобного народа известны своей преданностью Внешнему богу Ньярлатхотепу (которого они почитают в облике Призрака тьмы), поэтому довольно часто можно встретить колонии гриотов, возглавляемые его жрецами. Голос у гриотов сухой и хриплый. Они предпочитают оружие из странного материала — стекла пустоты (см. стр. 35).

Народ гриотов склонен к мутациям: в Тёмной Завесе жуткие силы изменяют их облик, превращая гриотов в неуклюжих гигантов или в уродливых чудовищ. Некоторые гриоты вырастают неестественно большими и яростными, а старейшие представители этого народа обладают сверхъестественными псионическими силами — способностями, которые помогают им управлять тёмными городами-спилями и вести бесконечную войну со своими заклятыми врагами, созданиями из Чёрного Доминиона.

ЯНГЕТЕ

Это шестиглазое чудовище похоже на мёртвое дерево. Оно обладает когтями, паучьими ногами и щупальцами, которые торчат из его пасти.

ЯНГЕТЕ

КО 9



Опыт 6400

Хаотичная злая крупная аберрация.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА

КБ: касание 13, врасплох 19 (+10 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 115 (11d8+66).

Стойкость +9, **Реакция** +9, **Воля** +12.

СУ: 10/режущее или колющее; **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты, ужас, холод.

УКМ: 20.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +14 (1d6+7), 4 щупальца +13 (1d6+3 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона**

достигаемости: 10 футов.

Особые атаки: ротовые щупальца.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +13):



ПРЕДСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬХЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬХЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

Постоянно — хождение по воздуху.

Неограниченно — облик дерева, телекинез (СЛ 18), тьма.

3 / день — ужас (СЛ 17), быстрый верный удар.

1 / день — психический заряд (СЛ 18), требование (СЛ 21).

1 / год — межпланетная телепортация (только сам за-
клонитель и 50 фунтов предметов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 18, **Вын:** 22, **Инт:** 17, **Мдр:** 21, **Хар:** 17.

БМА: +8; **МБМ:** +16 (+20 при захвате); **ЗБМ:** 30 (нельзя сбить с ног).

Черты: Быстрое псевдозакливание (верный удар), Боевая магия, Защитная стойка, Молниеносная реакция, Мультиатака, Уверенное владение оружием (щупальца).

Навыки: Внимание +19, Знание (география) +14, Знание (инженерное дело) +17, Знание (магия) +14, Использование магических устройств +14, Колдовство +17, Проницательность +16.

Языки: акло; телепатия 60 футов.

ОС: недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: открытый космос или холодные леса.

Численность: одиночка, пара или группа (3–8).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Психический заряд (Пс): это псевдозакливание работает как замешательство, а также наносит 10d6 не- смертельного урона, когда оно впервые воздействует на цель (испытание Воли со СЛ 21 уменьшает урон вдвое). Эта способность эквивалентна заклинанию 5 круга.

Ротовые щупальца (Св): в качестве основного действия (как часть манёвра захвата) янгете может своими ротовыми щупальцами начать поедать беспомощное или схваченное существо. Для этого он должен совершить атаку касанием в ближнем бою с бонусом +14. Если атака успешна, ротовые щупальца начинают высасывать эмоции жертвы, из-за чего та теряет 1d4 Харизмы. Янгете восстанавливает 5 ПЗ за каждый пункт Харизмы, который потерял таким образом. Пока противник страдает от эффектов потери Харизмы, каждый раз, когда он ложится спать, на него воздействует заклинание кошмар (УЗ 10, СЛ 20). Это заклинание заставляет видеть ужасные сны, в которых жертва вновь и вновь чувствует, как её поедают. Все эффекты от ротовых щупалец являются воздействующими на разум.

Янгете выведены Чёрным Доминионом. За тысячелетия эволюции у них развился острый ум. На некоторых планетах они создали небольшие независимые колонии, которые содержат «фермы» с жертвами, чьи эмоции поедаются вместо пищи. Способность янгете к телепортации через галактики делает их превосходными разведчиками или бойцами авангарда для армий вторжения. За исключением насильственной смерти, янгете могут жить вечно. Для выживания им не нужно ни есть, ни пить — они питаются чужими эмоциями ради удовольствия.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ВЗГЛЯД БОМБОМЕТАТЕЛЯ

Школа: превращения; **Круг:** алхимик 1

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: Ж

Дистанция: на себя

Цель: вы сами

Длит.: 1 раунд / 1 УЗ

Этот экстракт позволяет вам метать оружие дальше и прицельнее. Пока экстракт действует, он увеличивает дистанцию любого метательного оружия на 10 футов. Кроме того, вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам атаки метательным оружием.

ИЗРЫГАНИЕ СТАИ

Школа: воплощение (призывание); **Круг:** алхимик 2, ведьма 2

Время сотворения: 1 основное действие

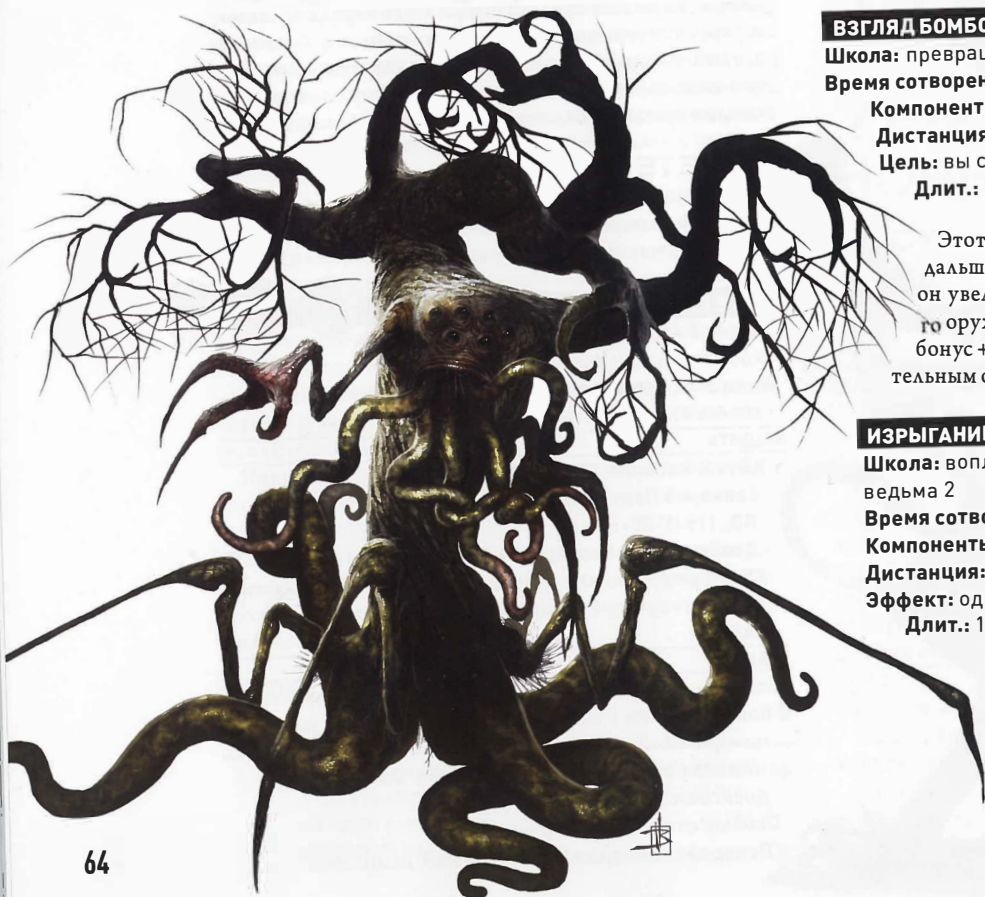
Компоненты: Ж

Дистанция: на себя

Эффект: одна стая пауков

Длит.: 1 раунд / 1 УЗ

Вы изрыгаете стаю пауков («Бестиарий», стр. 215), и они нападают на всех, кроме вас, в пределах зоны досягаемости. Стая появляется на соседней с вами клетке, но если в пределах зоны её досягаемости нет живых существ, она движется в одном направлении на ваш выбор со своей



ПРЕДИСЛОВИЕ
ГЛАВА 1: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕЛЬХЕЙМ
ГЛАВА 2: ПОМЕСТЬЕ ВОЛШЕБНИКА
ГЛАВА 3: ОХОТА НА ДРАКОНА
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: БЕЛЬХЕЙМ
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ ЧУДОВИЩА
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

обычной скоростью. Чтобы переместить стаю или изменить направление её движения, нужно сконцентрироваться в качестве основного действия. В противном случае стая продолжает двигаться в прежнем направлении. Если ваш УЗ равен 7 или выше, вместо этого вы можете изрыгать вместо пауков рой ос («Бестиарий», стр. 212). А если ваш УЗ не ниже 13, вместо этого вы можете призывать колонию муравьёв-солдат («Бестиарий», стр. 199).

МЕЖПЛАНЕТНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Школа: воплощение (телепортация); **Круг:** жрец 9, чародей / волшебник 9

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С

Дистанция: на себя и касание

Цель: вы сами и предметы или согласные существа, которых вы коснулись

Длит.: мгновенное

Испытание: нет и Воли отменяет (предмет)

Устойчивость к магии: нет или да (предмет)

Это заклинание действует как *телепортация*, за исключением того, что здесь нет ограничения по дистанции и вам не нужно ранее видеть место назначения, но вы должны хорошо знать, в какой именно мир хотите попасть («третья планета от Солнца» — приемлемо, но «обитаемый мир рядом с яркой звездой» не сработает). Если вы хотите переместиться в определённое место на планете, вы безошибочно туда попадёте. В ином случае вы окажетесь в месте, где в данный момент вашей жизни ничто не угрожает. Если в пункте назначения опасных мест нет, например, если кто-то попытается переместиться на солнце, не обезопасив себя при этом, заклинание просто не сработает.

МУЧИТЕЛЬНАЯ ДЕФОРМАЦИЯ

Школа: превращение (полиморфизм) [зло, боль]; **Круг:** чародей / волшебник 3, ведьма 3

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж

Дистанция: касание

Цель: существо (которого коснулись)

Длит.: 1 раунд / 1 УЗ

Испытание: Стойкости ослабляет (см. ниже)

Устойчивость к магии: да

Ваша атака касанием заставляет противника мучительно деформироваться. Его конечности гнутся и искривляются, а тело корчится, меняя форму и очертания. Каждый раунд жертва страдает от мучительной боли, получая 2d6 несмертельного урона, 1 урон Лвк и 1 урон Вын, а её скорость уменьшается на 10 футов. Один раз за раунд в свой ход в качестве свободного действия противник может совершить испытание Стойкости, чтобы отменить действие заклинания на 1 раунд.

ОРУЖИЕ ТРЕПЕТА

Школа: превращение; **Круг:** жрец 2, инквизитор 2, паладин 2

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж, СФ

Дистанция: касание

Цель: оружие (которого коснулись)

Длит.: 1 минута / 1 УЗ

Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)

Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Вы превращаете одно оружие в инструмент, вызывающий трепет. Оружие получает сакральный бонус +2 к урону, и если им наносят критический удар, тот, по кому этот удар попадёт, становится потрясённым на 1 раунд без испытаний. Это эффект ужаса, действующий на разум. Если это заклинание наложено на дистанционное оружие, то оно распространяется и на боеприпасы. Заклинание нельзя применить к естественному оружию, но можно к безоружному удару.

ПРИЗРАЧНЫЙ ТУМАН

Школа: иллюзия (фикция) [огонь, тень]; **Круг:** бард 2, чародей / волшебник 2, ведьма 2

Компоненты: С, Ж

Время сотворения: 1 основное действие

Дистанция: 20 футов

Эффект: облако радиусом 20 футов и высотой 20 футов

Длит.: 1 минута / 1 УЗ (П)

Испытание: Воли ослабляет (см. ниже)

Устойчивость к магии: нет

Вокруг вас возникает иллюзия туманной дымки, в которой движутся неясные силуэты. Иллюзорный туман затрудняет видимость в пределах 5 футов, в том числе и для ночного зрения. В 5 футах существа уже плохо видны (вероятность промаха 20%), а существа, находящиеся дальше, невидимы (вероятность промаха 50%, нападающий не может использовать зрение для определения местоположения). Все существа в пределах этого тумана должны пройти испытание и в случае провала получают 1d2 урона Мдр и становятся потрясёнными. Потрясение сохраняется, пока существо в тумане.

ПРОНЗИТЕЛЬНЫЙ ВОПЛЬ

Школа: разрушение [звук]; **Круг:** бард 1, инквизитор 1, чародей / волшебник 1, ведьма 1

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)

Цель: одно существо

Длит.: 1 раунд / 1 УЗ, см. ниже

Испытание: Стойкости ослабляет (см. ниже)

Устойчивость к магии: да

Вы издаёте мощный вопль, не слышный никому, кроме одной цели. Жертва приходит в ступор на 1 раунд и получает 1d6 урона звуком за каждые два УЗ (максимум 5d6). Успешное испытание отменяет ступор и уменьшает урон вдвое.

СОЗДАНИЕ ЯМЫ

Школа: воплощение (созидание); **Круг:** чародей / волшебник 2, призыватель 2

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж, Ф (миниатюрная лопатка стоимостью 10 зм)

Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)

Эффект: яма 10 на 10 футов и глубиной 10 футов / 2 УЗ

Длит.: 1 раунд + 1 раунд / 1 УЗ

Испытание: Реакции отменяет

Устойчивость к магии: нет

Вы создаёте провал в другое измерение размером 10x10 футов и глубиной 10 футов / 2 УЗ (максимум 30 футов). Яму можно создать только на горизонтальной плоскости достаточной величины. Поскольку яма ведёт в иное измерение, у неё нет веса и других свойств вещества, в котором

она «вырыта». Прodelать яму в палубе корабля ничуть не труднее, чем в полу подземелья или в лесной подстилке. Существо, стоящее на том месте, где вы создаёте яму, должно совершить испытание Реакции, чтобы перепрыгнуть на ближайшую свободную клетку. К тому же края ямы покатые, и любое существо, завершающее свой ход на соседней с ямой клетке, должно совершить испытание Реакции с бонусом +2 и в случае провала падает в яму. Существа, которых так или иначе сталкивают в яму (например, тараном), не получают дополнительного испытания, если на них уже подействовал эффект сталкивания.

Те, кто падает в яму, получают обычный урон от падения. Чтобы забраться наверх по шероховатым каменным стенкам ямы, нужно успешно пройти проверку Лазания со СЛ 25. Когда действие заклинания завершается, за один раунд оно поднимается вместе с упавшими в яму существами.

СТЕНА ВОКРУГ КОСТРА

Школа: разрушение [огонь, свет]; **Круг:** бард 3, друид 2, следопыт 2, чародей / волшебник 3

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж, Р / СФ (пепел сгоревшего терновника)

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)

Эффект: сфера радиусом 20 футов с центром на источнике огня

Длит.: 2 часа / 1 УЗ, см. ниже (П)

Испытание: нет

Устойчивость к магии: да

Вокруг источника пламени размером не меньше костра вы создаёте преграду, укрывающую всех, кто внутри, пока горит огонь. Эта преграда выглядит как ясно видимая блестящая сфера из света и огня, дающая столько же света, сколько факел. Преграда перекрывает линию видимости, и существа по разные стороны преграды невидимы друг для друга. Любой предмет или существо, проходящее внутрь сферы, получает 1d6 урона огнём, и свет, по свойствам аналогичный факелу, подсвечивает его силуэт на 1d6 минут. Подсвеченные таким образом существа отчётливо видны независимо от условий освещения и не могут пользоваться преимуществами плохой видимости любой природы, как обычной, так и магической. Этот свет не настолько яркий, чтобы оказать какое-либо действие на нежить или уязвимых к свету существ. Наружу из-за преграды можно выйти без штрафов, но если кто-либо решит вернуться, на него действуют те же эффекты, что и при входе в сферу. Если погасить или убрать источник света из центра сферы, заклинание перестаёт действовать.

УПРАВЛЕНИЕ МАРИОНЕТКОЙ

Школа: некромантия; **Круг:** алхимик 3, чародей / волшебник 3, призыватель 3, ведьма 3

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж, Ф (клочок бумаги с именем жертвы)

Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)

Цель: одно существо-доброволец

Длит.: 10 минут / 1 УЗ или пока вы не вернётесь в своё тело

Испытание: Воли отменяет (см. ниже)

Устойчивость к магии: да

Ваша душа переносится в тело согласного на это существа. Защита от зла и другие подобные чары блокируют это заклинание. Душа зачарованного существа остаётся в своём теле; она беспомощна, но всё слышит, видит

и ощущает. Вы можете общаться с ней телепатически, как если бы разговаривали на всеобщем языке. Вы сохраняете свои значения Инт, Мдр и Хар, уровень, класс, БМА, базовые модификаторы испытаний, мировоззрение и ментальные способности. У тела остаются прежние значения Сил, Лвк, Вын, ПЗ, естественные способности и естественные атаки (такие как укус или жало). Тело с большим числом конечностей не даёт возможность дополнительных атак или преимущество при атаке двуручным оружием. Вы не можете активировать экстраординарные, сверхъестественные способности или псевдозаклинания тела.

В качестве основного действия вы можете вернуться в собственное тело, завершая действие заклинания. Пока ваша душа в теле «марионетки», ваше собственное тело беспомощно. Когда «марионетку» убивают, вы возвращаетесь в своё тело, если оно находится в пределах досягаемости, а зачарованный теряет жизненную силу и умирает. Если «марионетку» убивают за пределами дистанции действия заклинания, умираете и вы, и зачарованный. Любая душа, которой некуда возвращаться, погибает.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ЗАЩИТНАЯ ШАПКА

Аура: слабое воплощение; **УЗ:** 1

Цена: 2 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Это мягкая бесформенная шапка. Тот, кто её носит, получает специальную защиту от особенно мощных ударов. Раз в день, получив критический удар, владелец шапки может в качестве прерывающего действия превратить дополнительный урон от критического удара в несмертельный урон. Шапка не действует, если надевшее её существо невосприимчиво к несмертельному урону.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, щит; **Стоимость:** 1 000 зм

КНИГА ВОЙНЫ

Аура: среднее очарование; **УЗ:** 10

Цена: 7 500 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот тяжёлый фолиант в заляпанном кровью кожаном переплёте изрезан шрамами, словно тело былого воина. В нём собран военный опыт многих поколений. Раз в день, потратив 1 час на изучение книги, воин может обменять одну из своих дополнительных черт на другую боевую черту. Он должен соответствовать всем требованиям новой черты. Нельзя заменить черту, если та является требованием для другой черты, престиж-класса или другой способности. Эта замена действует 24 часа, после чего воин получает прежнюю черту и теряет новую. Чтобы прервать действие раньше срока, воин должен ещё 10 минут изучать книгу.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, манипуляция памятью, создатель должен быть воином; **Стоимость:** 3 750 зм

КНИГА ДЛИТЕЛЬНОГО ПРИЗЫВА

Аура: сильное воплощение; **УЗ:** 17

Цена: 750 зм (малая) / 2750 зм (средняя) / 6126 зм (великая); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эта книга в кожаном переплёте исписана рунами, связанными с потусторонними существами и магией воплощения. Она усиливает заклинания, призывающие чудовищ. При сотворении таких заклинаний владелец этой книги может применить черту Длительное заклинание. Ячейка усиливаемого заклинания при этом не меняется. Книга считается *метаскипетром* для целей добавления нескольких метамагических эффектов. Среднюю книгу *длительного призыва* можно использовать для заклинаний до 6 круга включительно, малую — до 3 круга включительно, а великую — до 9 круга включительно. Каждая книга настроена на определённое мировоззрение (с равной вероятностью хаотичный, злой, добрый или принципиальный) и работает для призыва существа только с соответствующим мировоззрением. После использования книга рассыпается в прах и считается уничтоженной.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, Длительное заклинание, *призыв чудовища I*; **Стоимость:** 375 зм (малая) / 1375 зм (средняя) / 3063 (великая)

КОЛЬЦО ИССУШЕНИЯ СИЛЫ

Аура: средняя некромантия; **УЗ:** 7

Цена: 8000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо из чёрного железа на ощупь холодное, почти ледяное. Раз в день в качестве быстрого действия, когда тот, кто носит это кольцо, попадает безоружным ударом по живому существу, оно должно пройти испытание стойкости со СЛ 20, при провале дополнительно к обычному урону получая 1d4 урона Силе. Если эта атака успешно нанесла урон Силе противника, владелец кольца получает бонус +2 (усиление) к своей Силе на 1 минуту.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *бычья сила*, *ослабляющий луч*; **Стоимость:** 4000 зм

МНЕМОНИЧЕСКОЕ ОДЕЯНИЕ

Аура: сильное превращение; **УЗ:** 17

Цена: 5000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

По всей поверхности этой тонкой голубой мантии вытиснены крохотные руны. Если вы способны спонтанно творить заклинания, то раз в день, надев эту мантию, вы можете использовать одну ячейку и сотворить записанное тем или иным образом заклинание (например, на свитке или в книге заклинаний), как если бы оно было вам известно. Заклинание должно быть в вашем списке, соответствовать использованной ячейке (того же круга или ниже) и принадлежать к тому же типу (мистическому или сакральному), что и использованная ячейка. Заклинатель должен также иметь при себе источник, где записано заклинание, и понимать его (при помощи расшифровки Языкознанием или чтением магических текстов). Активация одеяния не является действием, но в остальном

сотворение заклинания происходит обычным образом, включая время сотворения, требуемые компоненты или фокусирующие предметы и т. д. При использовании *мнемонического одеяния* письменный источник не тратится.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, *улучшение памяти*, создатель должен иметь способность к спонтанному сотворению заклинаний; **Стоимость:** 2500 зм

ПЛАЩ КЛЫКОВ

Аура: среднее превращение; **УЗ:** 9

Цена: 2800 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Надевший этот шерстяной плащ получает бонус +1 (сопротивляемость) к испытаниям. Кроме того, в этом плаще вы можете 5 или менее раз в день заставить свои зубы быстро вырасти в качестве быстрого действия. Размер зубов сохраняется на 1 раунд, в это время носитель плаща может наносить атаку укусом. Эта атака считается основной естественной атакой и наносит 1d6 урона (или 1d4, если одетое в плащ существо небольшое). Если у носителя уже есть атака укусом, урон от такой атаки укусом увеличивается на одну ступень («Бестиарий», стр. 301).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, *иной облик*, *сопротивляемость*; **Стоимость:** 1250 зм

ПОРОШОК ТЬМЫ

Аура: слабое разрушение; **УЗ:** 3

Цена: 600 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Под действием этого чёрного порошка одно существо покрывается слоем тьмы на 1 минуту. При среднем уровне освещённости это существо становится плохо видимым (вероятность промаха 20%). При низком уровне освещённости оно становится невидимым (вероятность промаха 50%). На ярком свете и в темноте этот эффект не действует (но при ярком свете смотрящий может пройти проверку Внимания со СЛ 20, чтобы заметить, что очертания цели слегка размыты). Существа с ночным зрением видят сквозь созданную порошок тьму, как если бы это была обычная темнота. Порошок рассеивает и нейтрализует выявляющий невидимок эффект *блёсток*, но не влияет на вызванное этим заклинанием ослепление. *Блёстки* рассеивают и нейтрализуют эффекты *порошка тьмы*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, *тьма*; **Стоимость:** 300 зм

Ниже подробно описаны некоторые особые свойства волшебного оружия, которые в этой книге упоминаются впервые на русском языке.

ЖЕСТОКОЕ

Аура: слабая некромантия; **УЗ:** 5

Цена: бонус +1; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Когда жестоким оружием поражают напуганное, потрясённое или паникующее существо, пострадавший становится дезориентированным на 1 раунд. Тот, кто лишает жертву сознания или убивает этим оружием, получает 5 временных ПЗ на 10 минут.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1:
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В БЕЛЬЖЕЙМ

ГЛАВА 2:
ПОМЕСТЬ
ВОЛШЕБНИКА

ГЛАВА 3:
ОХОТА НА ДРАКОНА

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
БЕЛЬЖЕЙМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ВОЛШЕБНЫЕ
ПРЕДМЕТЫ

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, утрашение, погребальный звон; **Стоимость:** бонус +1

ПРЕВРАЩАЮЩЕЕСЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ:** 10

Цена: +10000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этим свойством может обладать только оружие ближнего боя. *Превращающееся* оружие меняет форму по желанию владельца, становясь любым другим оружием ближнего боя того же типа (это относится к общей конфигурации и к параметру «одноручное/двуручное»; категория «простое/особое/экзотическое» значения не имеет). Так, средний *превращающийся длинный меч* может принять форму любого другого среднего полторного оружия ближнего боя, например скимитара, цепя или трезубца, но не среднего одноручного или двуручного оружия ближнего боя [такого как средний короткий меч или средний двуручный меч]. Оно

даже может принять форму аналогичного оружия другого размера. Например, небольшой двуручный меч для небольшого персонажа является двуручным режущим оружием, но для среднего существа он будет полторным режущим оружием, что очень близко к среднему длинному мечу. Поэтому небольшой *превращающийся двуручный меч* вполне может стать средним длинным мечом, и среднее существо будет использовать его без штрафа –2 за использование несоизмерного оружия. Оружие сохраняет все свои свойства, в том числе бонусы усиления и особые свойства, за исключением тех, которые запрещены для данного вида оружия. Например, сочетание *острое превращающееся* хорошо работает для колющего или режущего оружия, но для дробящего свойство *острое* неприменимо. Когда такое оружие не носят и не держат, оно принимает свою изначальную форму.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, великое созидание; **Стоимость:** 5000 зм

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction

with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Psionics Unleashed** © 2010, Dreamscarred Press; Authors: Jeremy Smith and Andreas Rönnqvist.

Pathfinder Module: The Dragon's Demand © 2013, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike Shel.

Advanced Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2 © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3 © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

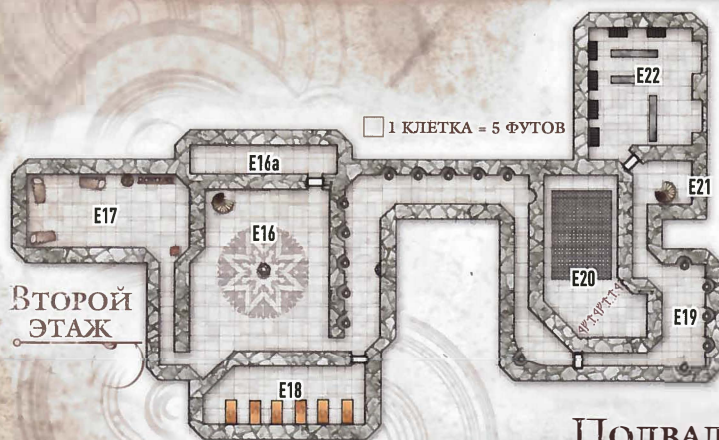
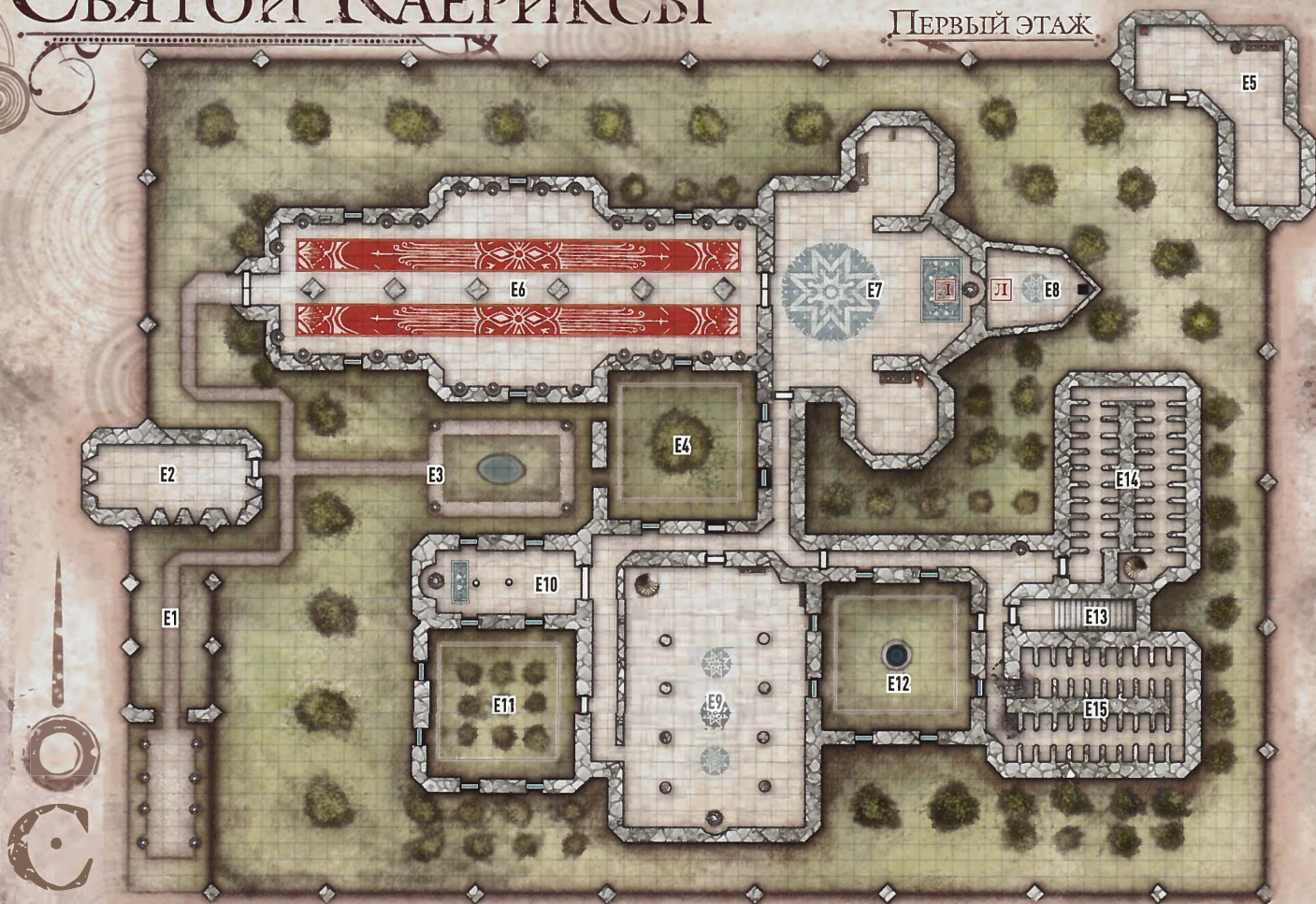
Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Приключение «Ультиматум дракона». Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

МОНАСТЫРЬ СВЯТОЙ КАЕРИКСЫ

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ
ЭТАЖ



ТРЕТИЙ ЭТАЖ
ЗАПАДНОЕ КРЫЛО



ТРЕТИЙ ЭТАЖ
ВОСТОЧНОЕ КРЫЛО

Лестница
на колокольню



Колокольня

ПОДВАЛ МОНАСТЫРЯ



16+

ТРЕБУЮТСЯ ОХОТНИКИ НА ДРАКОНОВ!

Посёлок Бельхейм, основанный известной охотницей на драконов, со временем превратился в сонное захолустье. Здесь все друг друга знают, а любой приезжий становится главной темой для пересудов. Но однажды мир и тишину Бельхейма нарушает катастрофа — последняя башня, оставшаяся от замка основательницы, рухнула при странных обстоятельствах. Интересно, откуда под завалом тела кобольдов? Какую тайну скрывают странные ночные шорохи над болотом? И что произошло с местным волшебником Бальтусом Ханклеем, который перестал отвечать на стук в дверь? Башня давно не давала покоя сварливому старику — так, может быть, он причастен к её обрушению? И что за странные дела творятся в расположенной неподалёку Драконьей топи? Неужели вернулся к жизни древний дракон, заклятый враг Бельхейма?

«Ультиматум дракона» — это приключение для персонажей первого уровня. Внутри вы найдёте динамичную историю, полную новых чудовищ и захватывающих событий, а также отдельную цветную вкладку с картой Бельхейма и полем для битвы на обороте. К концу этого героического приключения игроки смогут достичь седьмого уровня — но только если сумеют пережить гнев дракона, ультиматум которого они так и не выполнили!



rpg.hobbyworld.ru



paizo.com/pathfinder



PZ09524



ЕАС